Visual Basic .NET

مديرية التربية والتعليم ....

إدارة .... التعليمية

مدرسة : ....

windows







دفتــــر تحضـــير الـــدروس

لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات

المرحلة الإعدادية

الفصل الدراسي الأول

للعام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ م



Gimp







الاسم : ....

العنوان : ....

تاريخ التعيين : ....

المؤهل الدراسي : ....

تاريخ التعيين : ....

الوظيفة علي الكادر : ....

الحالة الاجتماعية : ....

المدرسة الاساسية : ....

المدرسة المنتدب إليها : ....

الايام المتواجد بها بالمدرسة الاساسية : ....

الايام المتواجد بها بالمدرسة المنتدب إليها : ....

جدول الحصص الإسبوعي

اليوم	الحصة ١	الحصة ٢	الحصة ٣	الحصة ٤	الحصة ٥	الحصة ٦	الحصة ٧
الأحد							
الأثنين							
الثلاثاء							
الأربعاء							
الخميس							







الأهداف العامة لمادة الكمبيوتر

مقدمة

هدف مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الحلقة الإعدادية اكساب المتعلم المزيد من المعارف والمهارات اللازمة لتوظيف الكمبيوتر في جميع مجالات الحياة وتكوين جيل قادر علي التعامل مع متطلبات تكنولوجيا المعلومات والإتصالات في القرن الحادي والعشرين .

الأهداف العامة لمادة الكمبيوتر :-

١- مواجهة التحديات التي تفرضها ثورة تكنولوجيا المعلومات .
٢- احترام حقوق الملكية الفكرية .
٣- تزويد التلاميذ بمزيد من معارف المهارت وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات .
٤- استخدام المستحدثات التقنية والوسائط المتعددة والشبكات والإنترنت .
٥- اجادة التعامل مع البرامج الحديثة وبرامج لغات البرمجة لإنتاج تطبيقات حديثة .
٦- اكتساب مهارات التواصل مع الآخرين .
٧- توظيف تكنولوجيا المعلومات والإتصالات في انتاج مشروعات مفيدة .
٨- اكتساب مهارات العمل الجماعي وتوزيع الأدوار لإنجاز المهام المطلوبة منه .
٩- تعزيز مفهومي التعلم الذاتي والتعلم المستمر والعمل بهما .
١٠- توظيف تكنولوجيا الملومات والإتصالات في حل المشكلات الحياتية .
١١- اكتساب الاخلاقيات والسلوكيات الصحيحة في التعامل مع الآخر عبر وسائل التكنولوجيا
١٢- اكساب التلاميذ التعامل مع الكمبيوتر بدون خوف او رهبة منه .
١٣- اكساب التلاميذ علي المحافظة علي الاجهزة وصيانتها بالتعاون مع المعلم .
١٤- تعلم مهارة التفكير والإبداع من خلال برامج البرمجة والجرافيك وغيرها .
١٥- استخدام الانترنت بطريقة صحيحة وعدم الدخول علي ما هو غير مفيد للتلاميذ .

معلم المادة



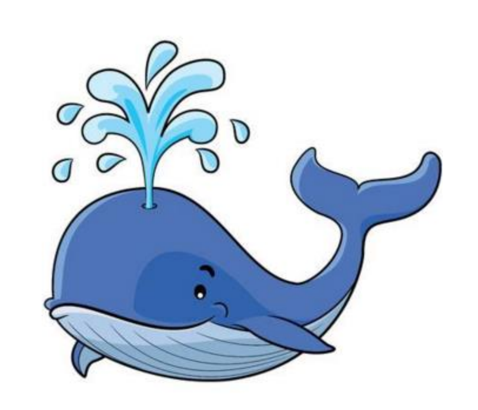
يعتمد ،،، مدير المدرسة



إدارة .... التعليمية

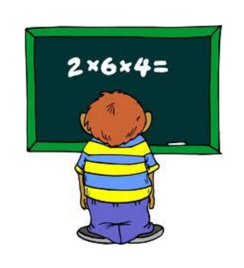
مدرسة /

الصف الأول الإعدادي



2021 / 2022









توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الأول الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢١/ ٢٠٢٢
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشـطة المصـاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الاثرائية**		
١	أساسيات الكمبيوتر • تعريف الكمبيوتر • مراحل عمل الكمبيوتر • عناصر نظام الكمبيوتر • الأجهزة (المكونات المادية)	• يحدد وظائف الكمبيوتر في مجالات الحياة المختلفة • يحدد الفرق بين مفهومي البيانات والمعلومات • يعدد عناصر نظام الكمبيوتر • يصنف وحدات الإدخال والإخراج والتخزين • يفاضل بين وحدات التخزين
٢	تابع: أساسيات نظام الكمبيوتر • تابع الأجهزة • البرمجيات • العنصر البشرى	• يوضح مكونات المعالج • يفرق بين أنواع الذاكرة • يميز بين أنواع البرمجيات المختلفة • يرتب وحدات التخزين حسب السعة التخزينية • يصنف مهام العنصر البشرى (محلل نظم-مصمم – مبرمج – مستخدم)
٣	• ماهية نظم التشغيل	• يذكر مفهوم نظام التشغيل • يعدد وظائف نظام التشغيل • يصنف نظم التشغيل (مغلقة المصدر – مفتوحة المصدر)
٤	• واجهة نظم التشغيل الرسومية	• تحميل أنظمة التشغيل المختلفة المثبتة على الجهاز • يوضح العناصر الأساسية لواجهة نظم التشغيل الرسومية • ضبط إعدادات نظام التشغيل
٥	• التعامل مع الملفات والمجلدات	• يوضح مفهوم الملفات وأنواعها • ينشئ ملف ويقوم بحفظه • يفرق بين أمر حفظ وحفظ باسم • يتعرف طرق البحث المتعددة عن الملفات • يعرف مفهوم المجلد • يفرق بين مفهومي الملفات والمجلدات ينشئ المجلدات • يستخدم القائمة المختصرة لإنشاء المجلدات • تنفيذ عمليات (إعادة التسمية – الحذف – استرجاع المحذوفات) • يطبق عمليتي النسخ والقص

رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشـطة المصــاحبة
٦	• شبكات الكمبيوتر	• يوضح مفهوم شبكة الكمبيوتر • يتعرف على أهمية وجود شبكة الكمبيوتر • يعدد مميزات شبكات الكمبيوتر • يتعرف على أنواع الشبكات • يشارك المجلدات والملفات
٧	• برنامج معالجة الصور (الدرس الأول)	• يتعامل مع أحد برامج إنشاء ومعالجة الصور • يستخدم المساعد للتعرف على مكونات واجهة برنامج إنشاء ومعالجة الصور • يتقن مهارة التحديد
٨	• برنامج معالجة الصور (الدرس الثاني)	• ينشئ ملف صورة جديدة • يصمم رسومات بسيطة باستخدام أدوات التحديد
٩	• برنامج معالجة الصور (الدرس الثالث)	• يرسم أشكال متنوعة باستخدام أدوات الرسم • يعالج الصورة باستخدام أدوات الرسم
١٠	• برنامج معالجة الصور (الدرس الرابع)	• يغير من هيئة الصورة (بالنقل، التحجيم، الإنعكاس...)
١١	• برنامج معالجة الصور (الدرس الخامس)	• يوظف مفهوم الطبقات Layers في تصميم لوحة فنية
١٢	• برنامج معالجة الصور (الدرس السادس والدرس السابع)	• يضيف تحسينات لمظهر الصورة باستخدام Filters. • يميز بين الصورة النقطية Raster Image والصورة المتجهة Victor Image. • يفرق بين أنماط الصورة المختلفة RGB – Gray Scale - Index. • اضافة نص لطبقات الصورة. • حفظ ملف الصورة بامتدادات مختلفة.
١٣ ١٤	• المشروع	• يصمم لوحة رسومية يستخدم فيها المفاهيم والمهارات المختلفة للبرنامج.
١٥ ١٦	مراجعة عامة – اختبار عملي	

ملحوظـة: يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

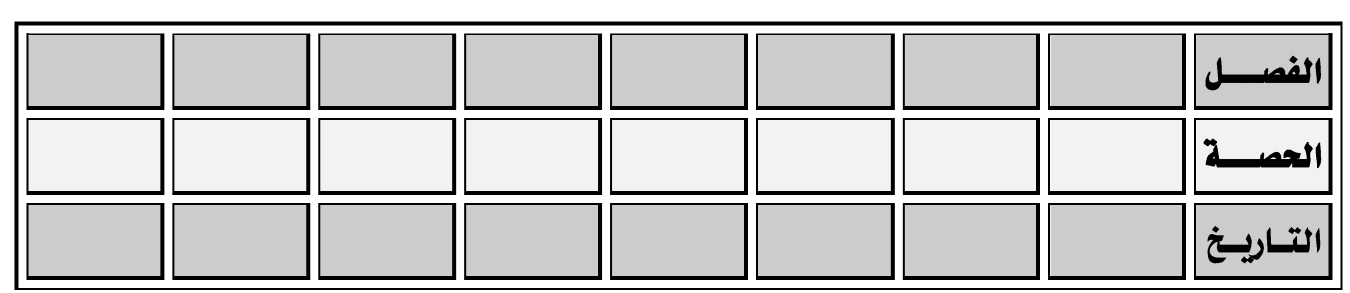
خبير المادة مدير إدارة مستشار المادة

الدرس الأول





أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي اساسيات الكمبيوتر ونظمه

٢- أن يتمكن التلاميذ من استخدامات الكمبيوترالحديثه

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية الكمبيوتر في حياتنا .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المــنـاقشـــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ما هي العناصر الأساسية لنظام الكمبيوتر ؟







❁ تعريف الكمبيوتر ❁

هو جهاز الكتروني يقوم بتخزين البيانات ومعالجتها لتتحول الي(معلومات) مفيـده وتســتخدم في المنزل والبنوك والمدرسة والصحة والطيران .

❁ تعريف البرنامج ❁

هو سلسلة من التعليمات والاوامر المرتبة منطقيا تستخدم العمليات الحسابية والمنطقية .

❁ بعض أشكال أجهزة الكمبيوتر الحديثة ❁

١- الكمبيوتر المكتبي **Desktop**

٢- الكمبيوتر المحمول **laptop**

٣- والاجهزة الذكية **Smart Devices**



أولاً : البيانات والمعلومات

❁ تعريف البيانات Data ❁

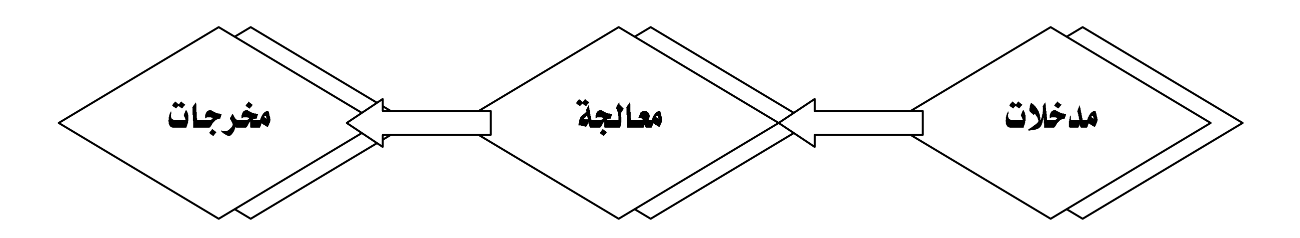
هي مجموعة الحقائق التي يمكن الحصول عليها عن طريق المشاهدة او الملاحظة .

* و يمكن أن تكون في شكل [حروف أو ارقام او اصوات أو صور لقطات فيديو]

❁ تعريف المعلومات Information ❁

هي البيانات التي تم معالجتها بتصنيفها وتنظيمها وتحليلها بحيث يصبح لها معني .

* و يمكن أن تكون في شكل [تقارير – جداول – رسوم بيانية ..... ألخ]



التقويم

س : من أشكال أجهزة الكمبيوتر الحديثة .... ، .... ، ....



الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

ثانياً المكونات المادية Hard ware

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي المكونات المادية للحاسب

٢- أن يتمكن التلاميذ من وحدات الإدخال والإخراج .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية المكونات المادية للجهاز.

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن المكونات الأساسية للكمبيوتر ؟



خطة السير في الدرس الموضوع



أنواع: المكونات المادية

١- وحدات الإدخال

٢- وحدات الإخراج

٣- وحدات التخزين

❁ المكونات المادية ❁

المكونات المادية لجهاز الكمبيوتر هي التي يمكن مشاهدتها ولمسها مثل وحدة النظام وكل مكون مادي متصل بها مثل الشاشة

❁ أولاً وحدات الإدخال Input Unit ❁

وهي الاجهزة المسئولة عن ادخال البيانات المختلفة للجهاز مثل :-

١. الفأرة Mouse		٥. الكرة الدوارة	
٢. لوحة المفاتيح Keyboard		٦. الميكرفون	
٣. القلم الضوئي Light pen		٧. عصا التحكم	
٤. الماسح الضوئي Scanner		٨. الكاميرا الرقمية	

❁ ثانياً وحدات الإخراج Output Unit ❁

وهي الاجهزة المسئوله عن عمليات عرض واخراج المعلومات التي قام الكمبيوتر بمعالجتها وفقا لتعليمات المستخدم مثل .

١. الشاشة		٢- السماعات	
٣- الطابعة		٤- الراسم	

❁ ثالثاً : وحدات التخزين ❁

تستخدم لتخزين البيانات والمعلومات ويمكن استرجاعها في اي وقت ولا تفقد محتوياتها بإنقطاع التيار الكهربي .

١. القرص الصلب		٢- القرص المدمج	
٣- القرص المرن floppy disk		٤- بطاقة الذاكرة Flash memory	

ملاحظة هامة

تعتير شاشة اللمس من وحدات الادخال والاخراج في نفس الوقت_Touch Screen

التقويم :

س : تعتبر شاشة اللمس من وحدات الإدخال فقط . (✓) أم (×)

الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

الدرس الثالث

أهم مكونات وحدة النظام System unit

الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي مكونات وحدة النظام .

٢- أن يتمكن التلاميذمن التلاميذمن مكونات وحدةالنظام المختلفة

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية وحدة النظام .

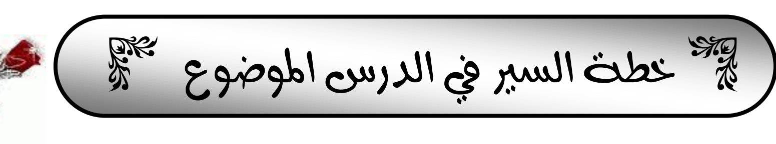
الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة **ماذا تعرف عن مكونات الجهاز الداخلية ووظائفها ؟**







الذاكرة الرئيسية تنقسم إلي

١- الذاكرة المؤقته RAM

٢- ذاكرة القراءة فقط ROM

❁ الذاكرة المؤقتة RAM ❁

يطلق عليها الذاكرة المتطايره او الوصول العشوائي لانها تفقد محتوياتها بمجرد انقطاع التيار الكهربي عنها ويطلق عليها أيضاً ذاكرة القراءة و الكتابة .



❁ ذاكرة القراءة فقط ROM ❁

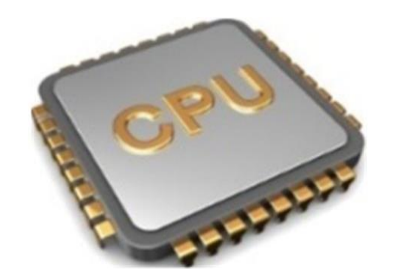
وهي تحتوي علي البرامج الاساسية اللازمة لتشغيل الجهاز وتكتب بواسطة الشركة المنتجــة وتسمي بذاكرة القراءة فقط لانه يمكن القراءة منها ولا يمكن الكتابة عليها بواسطة المستخدم العادي وهي ذاكرة دائمة لا تتأثر بأنقطاع التيار الكهربي عنها .

❁ وحدة المعالجة المركزيةCPU ❁

هوعقل الكمبيوتر وهي الجزء المسئول عن اجراء العمليات الحسابية والمنطقية والتي ينـــتج عنها معالجة البيانات *وتتكون من :-*

١- وحدة الحساب والمنطق (ALU) **٢- وحدة التحكم Control Unit**







❁ اللوحة الأم Motherboard ❁

يتم تركيب وحدة المعالجة و الذاكرة المؤقتة والدائمة علي اللوحة الام التي توجد داخل جهـــاز الكمبيوتر



التقويم :

س١ : تعتبر الذاكرة .... ذاكرة مؤقتة بينما الذاكرة .... ذاكرة دائمة .

س٢ : تتكون وحدة المعالجة المركزية من وحدتين هما .... ، ....



وحدات القياس للكمبيوتر

الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي وحدات قياس الكمبيوتر .

٢- أن يتمكن التلاميذ من ترتيب وحدات القياس .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية وحدات قياس الكمبيوتر .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ما هي وحدة قياس الكمبيوتر والبيانات ؟



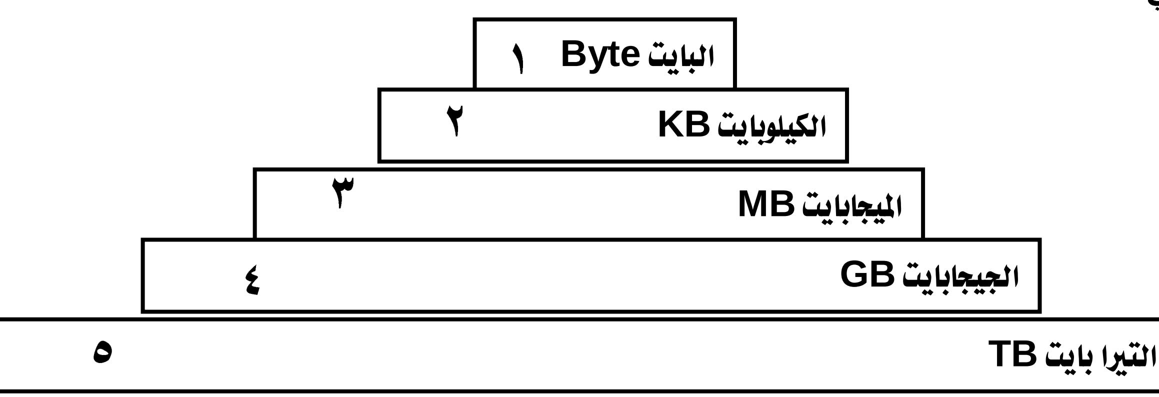


❁ وحدة قياس السعة التخزينية ❁

معظم أنظمة الكمبيوتر تستخدم ما يعرف بالبايت Byte كوحدة قياس للبيانات حيث يستخدم Byte لتمثيل حرف أو رمز أو رقم ويتكون من ٨ بت bit .

❁ البت Bit ❁

يمثل البت الواحد اما 1 او 0 الواحد يمثل مرور تيار كهربي والصفر يمثل صفرعدم مرور تيار كهربي .



❁ قياس السعة التخزينية بمضاعفات البايت ❁

البايت Byte = 8 بت bit وتستخدم لتخزين حرف أو رقم أو رمز .

١ كيلو بايت KB = 1024 بايت Byte

١ ميجا بايت MB = 1024 كيلو بايت KB

١ جيجا بايت GB = 1024 ميجا بايت MB

١ تيرا بايت TB = 1024 جيجا بايت GB



❁ وحدة قياس المعالج CPU ❁

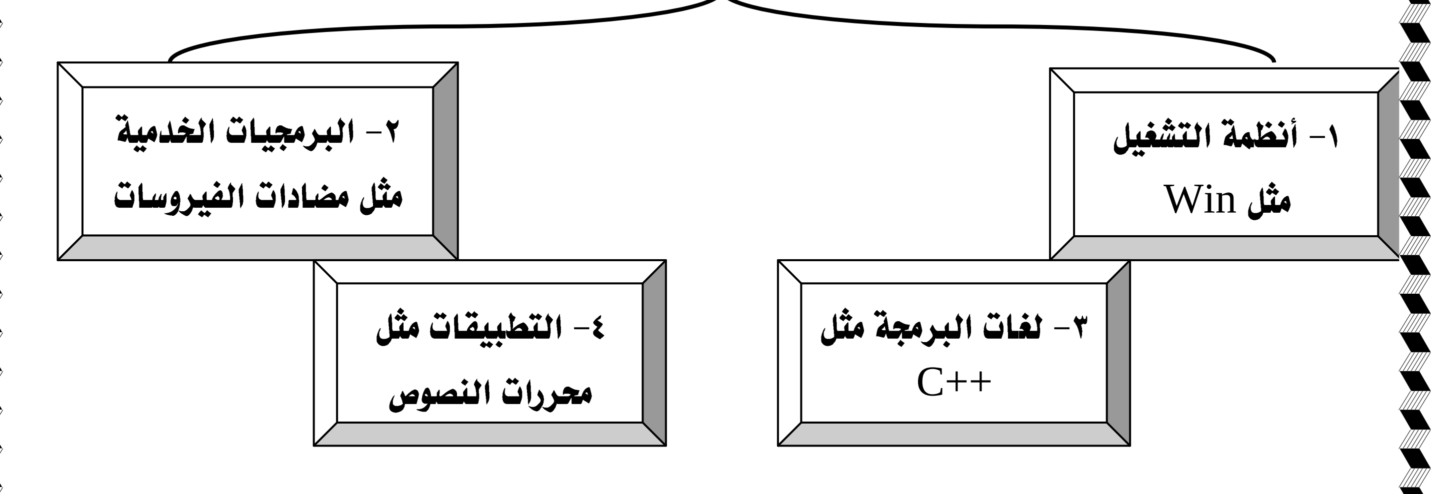
وحدة قياس المعالج هي الهيرتز Hz

ثالثاً : البرمجيات Software

❁ تعريف البرمجيات Software ❁

هي مجموعة من البرامج التي تستخدم في تشغيل الكمبيوتر وتوظيفه لاداء المهام المختلفه .

❁ أنواع البرمجيات Software ❁



التقويم :

س١ : اصغر وحدة قياس للبيانات .... بينما أكبر وحدة هي ....

س٢ : وحدة قياس سرعة المعالج هي ....



الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

البرمجيات مغلقة ومفتوحة المصدر

الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي أنواع البرامج المختلفة .

٢- أن يفرق التلاميذ بين البرامج المفتوحة والمغلقة .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية البرمجيات بأنواعها .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشـــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن البرامج مفتوحة المصدر ومغلقة المصدر ؟





❁ البرمجيات مغلقة المصدر Closed Sources Programs

هي البرمجيات التي لا يمكن مشاهدة كود المصدر الذي كتبت به فهو متــاح فقــط لمبرمجــي ومصممي الشركة المصنعة

امثلة علي برامج مغلقة المصدر

[Adobe Reader – Office 365 – Photo Shop]

❁ البرمجيات مفتوحة المصدر Open Sources Programs

هي برامج كود المصدر الخاص بها متاح لأغراض الاستخدام والتعديل والتطوير والتوزيع

امثلة علي برامج مغلقة المصدر ⟵ **[Gimp – libre Office – Open shot]**

مقارنة بين البرمجيات المفتوحة والبرمجيات المغلقة المصدر

البرمجيات مفتوحة المصدر	البرمجيات مغلقة المصدر
تكون متاحة غالبا بصورة مجانية .	تحدد التكلفة تبعا لرخصة الاستخدام .
كود المصدر متاح للجميع للمشاركة في تعديلة وتطويره .	تطوير كود المصدر يتم بواسطة مبرمجين تابعين للجهة المالكة فقط .
توفر حرية توزيع البرمجة علي الاخرين بدون قيود	غير مصرح بإستخدامها الا بعد الحصول علي رخصة الاستخدام .

تنقسم البرمجيات بناءا علي حقوق ملكيتها الي ثلاثة انواع

١- البرمجيات المجانية Freeware :-

حيث تسمح الجهة المسئوله عنها للمستخدم بالاستفادة منها دون مقابل مادي .

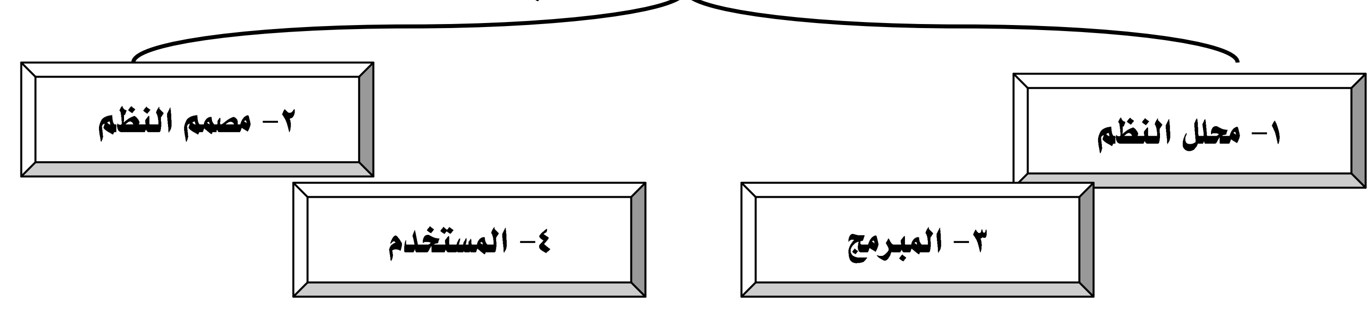
٢- البرمجيات التجريبية Shareware :-

هي نسخ تجربية محدودة الامكانيات او المدة ويمكن شرائها كاملة بعد انتهاء مدتها .

٣- برمجيات غير مصرح بإستخدامها الا عن طريق شراء النسخة الاصلية

هي محمية رقم منتج وحقوق النشر محفوظة للشركة المنتجة .

رابعاً : العنصر البشري



التقويم :

س١ : قارن بين البرامج مفتوحة ومغلقة المصدر ؟

س٢ : يعتبر برنامج Gimp من البرامج مفتوحة المصدر (✓) أم (×)

الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

أنظمة التشغيل
Operating System

الدرس السادس

الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي أنظمة التشغيل المختلفة .

٢ – أن يتمكن التلاميذ من طريقة عمل أنظمة التشغيل

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية أنظمة التشغيل للجهاز .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار ◇ المــناقشـــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن أنظمة التشغيل المختلفة وطريقة عملها ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ مقدمة ❁

تعد أنظمة التشغيل من أهم أنواع برامج الكمبيوتر حيث يجب وجود نظام التشغيل مثبت علي الجهاز لكي نتمكن من تشغيل باقي أنواع البرامج المختلفة .

❁ تعريف نظام التشغيل Operating System ❁

عبارة عن مجموعة من البرامج المسئولة عن ادارة الموارد المادية لجهاز الكمبيـــوتر وهـــو الوسيط بين المستخدم والبرامج وبين المكونات المادية لجهاز الكمبيوتر .

نظام التشغيل مسئول عن تشغيل كلاً من

١ – المكونات المادية للكمبيوتر

٢- التطبيقات البرمجية (البرامج)

- **ملاحظة هامة :- يمكن للمستخدم توجية الأوامر والتعليمات لنظام التشغيل من خلال موجــة الأوامر Command Prompt .**

الشاشة الافتتاحية لنظام التشغيل :-

تتشابة المكونات الأساسية للشاشة الافتتاحية بين نظم التشغيل المختلفة :

١ – الخلفية **Background**　　　٢ – أيقونات **Icons**　　　٣ – أشرطة **Bars**

❁ الواجهة الرسومية Graphical User Interface (GUI). ❁

تحتوي علي الأوامر والتعليمات المختلفة وتظهر في شكل قوائم ورسومات وأشـــرطة أدوات ووحدة الإدخال الأساسية في التعامل معها مثل Mouse .



١- نظام التشغيل Mac OS X :- مخصص هذا النظام للعمل علي اجهزة ابـــل مـــاكنتوش يتميـــز بواجهة جذابة وسهلة

٢- نظام التشغيل Windows10 :- من اشهر نظم التشغيل واكثرها انتشارا بالنسبة للاجهزة الشخصية

أنظمة التشغيل مفتوحة المصدر مثل

١ – نظام التشغيل **Linux** قابل للتطوير يمتاز بسهولة الاستخدام وتوجد العديد من توزيعـــات اشهرها **Fedora** و **Ubuntu**

أنظمة تشغيل الهواتف المحمولة

توجد منها انظمة مفتوحة المصدر واخري مغلقة المصدر ***ومن امثلة نظم التشغيل مفتوحة المصدر*** اندرويد **Android** ويمكن استخدامة علي الاجهزة اللوحية التابلت .

ملاحظة هامة

١ – يمكن ان يحتوي جهاز الكمبيوتر علي اكثر من نظام تشغيل ولكن عند بدء التشغيل يتم اختيار احدهما للعمل .

٢ – عند بدء تشغيل الكمبيوتر يتم التأكد من سلامة وحدات الجهاز الأساسية مثل الذاكرة المؤقتة ولوحة المفاتيح والشاشة .... وغيرها **ويقوم بذلك برنامج ما يسمي (الفحص الذاتي)**

التقويم :

س١ : **يعتبر نظام التشغيل Fedora و Ubuntu نظام مفتوحة المصدر** (✓) أم (×)

الوحدة الأولي أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

التعامل مع الملفات والمجلدات

الدرس السابع



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي مفهوم الملف والمجلدات

٢- أن يتمكن التلاميذمن التعامل مع الملفات وتنظيمها

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية تنسيق الملفات وإيجادها .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار ◇ المــناقشــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة **ما الفرق بين الملفات والمجلدات ؟**



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ مقدمة ❁

من أهم مميزات نظام التشغيل التحكم في إدارة الملفات وتنظيمها في مجلدات حتي يسهل التحكم فيها واسترجاعها وتنظيمها .

❁ تعريف الملف ❁

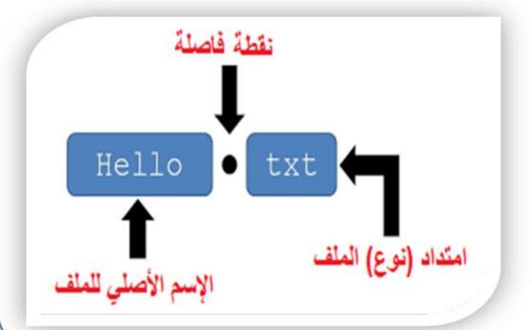
هو مجموعة من البيانات التي تخزن داخل وسائط التخزين بإمتدادات مختلفة ويسطيع المستخدم تعديلها او حذفها او طباعتها او مشاركتها ... إلخ .

ملاحظات هامة :

١- اسم الملف يتكون من مقطعين الأول الاسم الأصلي والثاني يسمي الامتداد يميز نوع الملف .

٢- يفصل الاسم الأصلي للملف عن الامتداد بنقطة .

٣- يأخذ الملف شكلاً معيناً للتطبيق المستخدم .





❁ من أهم أنواع الملفات ❁

١ـ *ملفات النظام* :ـ وهي تخص نظام التشغيل والبرامج والأجهزة المتصلة بالحاسب ويجب عدم العبث بها أو حذفها حتي لا يختل عمل نظام التشغيل .

٢ـ *ملفات الصور*

٣ـ *الملفات النصية*

٤ـ *ملفات الفيديو*

❁ خطوات حفظ الملف ❁

١- افتح قائمة File

٢- اختر منها Save As فيظهر مربع حواري

٣- اكتب اسم الملف في المكان المخصص لذلك

٤- حدد مكان الحفظ ثم اضغط علي Save

ملاحظات هامة عند استخدام الحفظ

١- عند حفظ الملف لأول مرة تكون وظيفة الامر حفظ Save مساوية للامر حفظ باسم Save As .

٢- يمكن استخدام الامر حفظ باسم Save As لحفظ نسخة من الملف باسم جديد في نفس مكان الحفظ او في مكان اخر .

٣- يمكن استخدام مفاتيح الاختصار بلوحة المفاتيح Ctrl+S لحفظ الملف .

٤- يفضل اختيار اسم للملف يعبر عن محتواه ليسهل تذكره والمكان الذي تم الحفظ فيه .

❁ تعريف المجلد ❁

هو مكان داخل وسيط التخزين يحتوي علي ملف او مجموعة ملفات ، يحتوي أحياناً علي مجلد أو مجلـــدات أخري تسمي بالمجلدات الفرعية .

❁ خطوات إنشاء مجلد جديد ❁

١- توجية مؤشر الفأرة إلي مكان المراد انشاء المجلد فيه ثم نضغط بالزر الأيمن للفأرة لإظهار القائمة .

٢- نختر منها New Folder .

٣- نكتب اسم المجلد (يفضل ان يدل علي محتواه)

٣- نضغط علي Create .

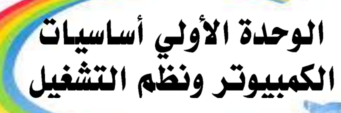
ملاحظة :

١- المجلد قد يحتوي علي ملفات أو مجلدات فرعية .

٢- من خصائص المجلد يمكن التعرف علي حجحة وعناصرة وما يحتويه من ملفات .

التقويم :

س١ : من أهم أنواع الملفات .... ، .... ، ....، ....







الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي أنواع الشبكات .

٢- أن يتمكن التلاميذ من الأنواع المختلفة للشبكات .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية شبكات الكمبيوتر .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

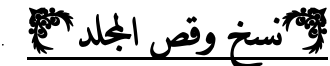
الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇المـــناقشـــــة◇ العصف الذهني◇

الاثارة **ماذا تعرف عن الإنترنت ؟**



خطة السير في الدرس الموضوع



نسخ المجلد :- تكرار الحصول علي نسخة احتياطية طبق الاصل سواء في نفس وسيط التخزين أو في وسيط تخزين آخر من خلال الامر **Copy**

ويتم ذلك عن طريق الآتي :-

١- نختار من القائمة المختصرة الأمر **Copy**

٢- ننتقل إلي المكان المراد اللصق فيه .

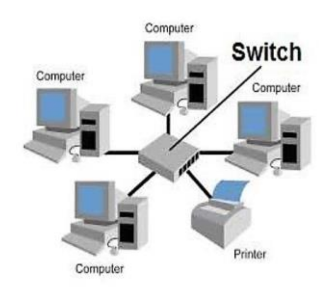
٣- نختر من القائمة المختصرة الأمر **Past** .

قص المجلد :- اي نقل المجلد من مكانه الحالي الي مكان اخر جديد في نفس وسيط التخزين او في وسيط تخزين آخر ***ولعمل ذلك نفس الخطوات السابقة*** مع استبدال الأمر **Copy** بالأمر **Cut** .

لتغيير اسم المجلد نتبع الخطوات الاتية

١- باستخدام القائمة المختصرة للمجلد نضغط علي الامر **Rename**

٢- نكتب الاسم الجديد ثم نضغط الزر **Rename**



✵ حذف المجلد نتبع الخطوات الاتية :

١ – باستخدام القائمة المختصرة للمجلد   ٢- نضغط الامر **Move to Trash**

✵ استعادة الملف المحذوف من السلة نتبع الخطوات الاتية :

١ – ننتقل الي المجلد **Trash** فتظهر الملفات او المجلدات التي يتم حذفها

٢ – نستدعي القائمة المختصرة للمجلد المطلوب استعادته (او حذفه نهائيا)

٣- نضغط علي **Delete from Trash** لحذف المجلد او الملف نهائيا

٤- نضغط بزر الفأرة الايسر **Restore from Trash** لاستعادة المجلد او الملف

❁ تعريف شبكة الكمبيوتر ❁

هي ربط جهازين او اكثر من خلال اتصال سلكي او لا سلكي من أجل المشاركة في الموارد (البيانات)

أنواع شبكات الكمبيوتر

١- الشبكة المحلية LAN		٢-شبكة المواسعة المدي WAN

أولاً : الشبكة المحلية LAN :-

هي شبكة محدوده المساحة اي داخل مبني او عدة مباني متجاورة وتستخدم فـــي المؤسســـات الصـــغيرة والمدارس والجامعات او داخل المنزل .

ثانياً : الشبكة موسعة المدي WAN :-

لربط الاجهزة التي بينها مسافات كبيرة مثل المدن او الدول او القارات وتعتبر شبكة الانترنت نوع خاص من الشبكات الواسعة المدي .

❁ مفهوم مشاركة الملفات File Sharing ❁

هي عملية نشر معلومات مخزنه رقميا مثل برامج الكمبيوتر او الوسائط المتعددة او المســـتدات او الكتـــب الالكترونية وكذلك بعض المكونات المادية مثل الطابعة بين اجهزة الشبكة **Share**.

التقويم :

س١ : قارن بين الشبكة المحلية LAN والموسعة WAN ؟





اساسيات إنشاء ومعالجة الصور



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي برامج انشاء الصور .

٢- أن يتمكن التلاميذ من واجهة برنامج Gimp .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية برامج معالجة الصور .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة ماذا تعرف عن برنامج الرسام الموجود داخل نظام التشغيل ؟



❁ مقدمة لاساسيات انشاء ومعالجة الصور ❁

برامج انشاء ومعالجة ملفات الصور هي برامج تستخدم للمساعدة في تعديل وإنشاء الصور والتصميمات الرسومية وهناك برامج مغلقة المصدر واخري مفتوحة المصدر

ومن امثلة البرامج مغلقة المصدر برنامج **Adobe Photoshop**

ومن امثلة البرامج مفتوحة المصدر برنامج **Gimp**

❁ تعريف برنامج Gimp ❁

هو برنامج مفتوح المصدر يتيح إنشاء ومعالجة الصور

❁ مكونات الشاشة الإفتتاحية (واجهة البرنامج) ❁

١- مربع الادوات : يحتوي علي ادوات مثل ادوات التحديد – الالوان الامامية والخلفية

٢- صندوق خيارات الادوات : يظهر اسفل مربع الخيارات وبه خيارات الاداه الحالية

٣- نوافذ الصور **Image windows** عند فتح اكثر من صورة تظهر كل صور في نافذة ويمكن التنقل بينهم

٤- صندوق (الطبقات **Layers** – قنوات **Channels** – مسارات **Paths**)

٥- صندوق (فرش **Brushes** – نماذج **Patterns** - التدرجات اللونية **Gradients dock**)

عند تشغيل برنامجGimp تكون واجهة برنامج Gimp متاحة في شكلين هما :-

١ – نافذة ذات وضع متعدد **Multi-Window Mode** تكون اجزاء البرنامج منفصلة ويمكن غلق احد اجزاءه .

٢ – نافذة وضع واحد **Single Window Mode** تكون نافذة البرنامج نافذة واحدة بكل مكونات البرنامج .

ولسهولة استخدام البرنامج يمكن جعله في وضع نافذة وضع واحد عن الطريق الضغط علي قائمة **Windows** ثم اختيار **Single-window mode**

أدوات التحديد Selection Tools

تستخدم لتحديد جزء او اكثر من الصورة وذلك للتعامل معها مثل الحذف – القص – النسخ – اللصق .

❁ ١- اداة التحديد Rectangle Tool ❁

تستخدم اداة التحديد المستطيل **Rectangle** بالضغط عليها في مربع الادوات ولتحديد جزء من الصورة

❁ ٢- اداة التحديد Ellipse Select ❁

وتستخدم لتحديد جزء بيضاوي الشكل من الصورة

❁ ٣- اداة التحديد الحر Free select (lasso) ❁

وتستخدم لتحديد جزء غير منتظم من الصورة بطريقة حره

❁ ٤- اداة التحديد الألوان المتشابهة Fuzzy Selection ❁

تستخدم لتحديد مساحات لونية متشابهة من الصورة بأداة **Fuzzy**

❁ ٥- اداة التحديد المقص الذكي Intelligent Scissors ❁

تعتبر الاداة مفيدة عند محاولة تحديد منطقة محدده او مميزة بلون واضح وقوي حيث تتغير الالـــوان عنـــد حواف تلك المنطقة بطريقة واضحة .



ملاحظات هامة علي أدوات التحديد

١ – يمكن قص الجزء المحدد .

٢ – لإزالة التحديد من قائمة **Select** يتم إختيار **None** .

التقويم :

س١ : عرف كلاً من اداة التحديد Rectangle Tool **و** Ellipse Select ؟



تصميم وانشاء رسومات جديدة



الوحدة الثانية
برنامج Gimp

الفصـــل								
الحصـــة								
التـاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذعلي طريقة انشاء صورة جديده

٢ – أن يتمكن التلاميذ من تصميم رسومات بسيطة .

٣ – أن يدرك التلاميذأهمية انشاء الرسومات وتعديلها.

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

كيف يتم إنشاء صورة جديدة مثل الدب ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ إنشاء ملف صورة جديدة ❁

لإنشاء ملف صورة جديدة :- ١ – افتح قائمة **File** ٢ – اختار منها **New**

٣ – يظهر مربع حواري الذي يطلب تحديد ابعاد الصورة الجديدة (الطول والعرض) دقة الصورة الوضـــع اللوني للصورة ، لون تعبئة الصورة ٤ – **Template** :- هي قوالب معدة مسبقا لابعاد ودقة الصورة

❁ حفظ الصورة بأمر Save من قائمة File ❁

يستخدم امر **Save** حيث يعطي برنامج **Gimp** امتداد **XCF** لملف الصورة ليتم حفظ جميع المعلومات عن الصورة (طبقات **Layers** – شفافية وهذا الامتداد مفيد في حالة اعادة فتح ملف الصورة والتعديل فيها .





أدوات الرسم Paint Tools

تستخدم ادوات الرسم لأغراض مختلفة مثل الرسم اليدوي الحر ، لعمل تدرج لوني لمزج اللون الحالي مع الالوان المحيطة به لنسخ جزء من الصورة في مكان اخر بنفس الصورة .

✩ ادوات الرسم **The Paint tools** يمكن الوصول اليها من قائمة **Tools**

❀ ١- اداة الرسم Pencil Tool ❀

تستخدم اداة القلم للرسم اليدوي الحر حيث يوجد أشكال من الفرش والاختيارات الآخري .

❀٢- اداة الرسم Blend Tool ❀

هي اداة تستخدم لعمل تدرج لوني بإستخدام اللون الامامي او اللون الخلفي ويتم التعديل في خيارات تلك الاداة للحصول علي التدرج اللوني المطلوب .

❀ ٣- اداة الرسم Smudge Tool ❀

تستخدم لمزج اللون الحالي مع الالوان المحيطة بها في المساحة التي يتم تحريك الاداة بها

❀ ٤- اداة الرسم Clone Tool ❀

تستخدم الاداة لنسخ جزء من الصورة في مكان اخر في نفس طبقة الصورة ومن اشهر استخدامتها التعديل والاصلاح في الصور .



ادوات النقل والتحجيم



تستخدم هذه الأدوات Transform للتغيير من هيئة الصورة بالنقل ، التحجيم ، تغيير ابعاد الصورة ويمكن الوصول الي هذة الادوات من قائمة **Tools** .

❀ ١- اداة اداة التحريك Move Tool ❀

تستخدم لتحريك الصورة او طبقات الصورة او التحديد او النص .

❀ ٢- اداة القص Crop Tool ❀

تستخدم لقص جزء من الصورة

❀ ٣- اداة الدوران RotateTool ❀

تستخدم لدوران الصورة

❀ ٤- اداة الإنعكاس Flip Tool ❀

تستخدم لعمل انعكاس رأسي او افقي للصورة

❀ ٥- اداة مقياس ScaleTool ❀

تستخدم لتغيير مساحة الصورة (الطول والعرض) .

التقويم :

س١ : عرف كلاً من الأداة Pencil Tool و Clone Tool و تعريف ادوات الرسم ؟

الوحدة الثانية
برنامج Gimp





الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذعلي طبقات تكوين الصورة

٢- أن يتمكن التلاميذ من رسم كل طبقة علي حده .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية ترتيب الطبقات للصورة.

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـوار ◇ المـناقشـة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ما هي مكونات الصورة ؟





تعريف الطبقات Layers

✫ طبقات الصورة تعني : شرائح يتم وضعها فوق بعضها لتكون تفصيلات الصورة .

استخدام الطبقات

تساعد في وضع تفاصيل الصورة بحيث يتم وضع كل تفصيله في طبقة ليتم معالجة هذا الجزء من الصورة(مسح – دوران – تحديد) بدون ان يؤثر علي باقي اجزاء الصورة

طريقة عمل طبقة جديدة New Layer

١- افتح قائمة **layer** ٢- اختار منها **New Layer**

٣- يظهر مربع حواري **New Layer** والضغط علي **Ok** فيتم اضافة طبقة جديدة

إعادة تسمية الطبقة

الضغط **Double Click** علي الطبقة واعطاء اسم لها .



❁ تصدير الرسمة إلى ملف بامتداد مناسب ❁

١- افتح قائمة **File** ٢- اختار منها **Export**

٣- حدد الامتداد المناسب للرسمة **JPG. GIF.**

🕮 التعديل في مظهر الصور بإستخدام Filters 🕮

يستخدم الفلتر **Filter** للمساعدة في التعديل من مظهر الصورة

ولاستخدام الفلتر من قائمة **Filters** ثم اختيار الفلتر المناسب .

ملاحظة هامة :

عند تطبيق التفلتر قد يتم اضافة طبقة جديدة للصورة أو إنشاء ملف صورة جديدة.

❁أنواع الفلتر Filter ❁

١- فلتر Blur : يستخدم لطمس وتعتيم الصورة

Filters ⟵ Blur ⟵ Blur

٢- فلتر Emboss: تستخدم في تحويل الصور الي صور زخرفية او ذات نقوش بارزة

تستخدم من قائمة **Filters ⟵ Distorts ⟵ Emboss**

٣- فلتر Page Curl: تستخدم في لف الصفحة وتستخدم من قائمة

تستخدم من قائمة **Filters ⟵ Distorts ⟵ Page Curl**

٤- فلتر Supernova: يستخدم في اعطاء الصوره بريق مشع

ويستخدم من قائمة **Filters ⟵ Light and shadow ⟵ Supernova**

٥- فلتر Film : يستخدم في تحويل الصورة الي صورة فيلم



التقويم :

س١ : عرف الطبقات ؟

س٢ : لإستخدام الفلتر من قائمة .... نختر منها المفلتر المناسب .





الدرس الثاني عشر

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي أنواع الصور المختلفة .

٢- أن يتمكن التلاميذ من التفرقة بين انواع الصور .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية انواع الصور .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

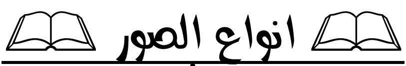
ما هي أنواع الصور ؟











١- صور نقطية
Raster Images



٢- صور متجهة
Vector Images

❁ **أولاً : صور نقطية** Raster Image ❁

تتكون من نقاط متجاورة **Pixels** وكل صورة تحتوي علي صفوف واعمدة تقاطعهما ينتج **pixels** وكلما زادت عدد **Pixels** كلما زاد وضوح الصورة وزادت المساحة التخزينية

❁ **ثانياً : صور متجهات** Vector Image ❁

تتميز بعدم التغير في جودة الصورة ووضوحها عند تكبيرها او تصغيرها : مساحتها التخزينية صغيرة




الوضع او الحالة اللونية للصورة Image Mode

يوجد ثلاثة اوضاع لونية للصورة ولتغيير الوضع او الحالة اللونية من خلال امر Mode في قائمة Image

١- RGB Mode   ٢- Grayscale   ٣- Indexed mode

١-الوضع اللوني RGB Mode

تحويل الصورة الملونة الي RGB Mode يتناسب كثيرا في حالة عرض الصور والرسومات من شاشة الكمبيوتر ويتكون من :-

الالوان الاولية (الاحمر Red)   (والاخضر Green)   (والازرق Blue)

٢-الوضع اللوني للصور Grayscale Mode

يمكن تحويل الصورة الي التدرج الرمادي بإستخدام الامر_Grayscale من قائمة Image

ولكن يجب ملاحظة ان الصورة سوف تفقد بيانتها اللونية اي لا يمكن اعادة الوضع اللوني للصورة مرة اخري

ملاحظة هامة

١- يمكن تحويل الصورة RGB mode إلي Grayscale mode بإختيار أمر Grayscale بقائمة Image .

٢- ولكن يجب ملاحظة أن الصورة سوف تفقد بيانتها اللونية لـ RGB mode أي لا يمكن إعادة الوضع اللوني RGB mode مرة أخري .

٣- يعطي برنامج GIMP امتداد لملف الصورة XCF ليتم حفظ جميع المعلومات عن الصورة .

التقويم :

س١ : قارن بين الصور النقطية وصور المتجهات ؟

س٢ : يمكن تحويل الصورة من RGB mode **إلي** Grayscale mode .

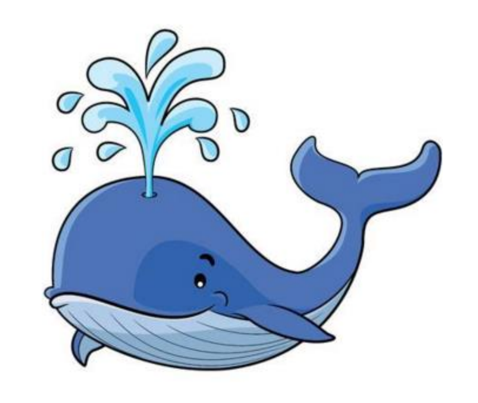
(✓) أم (×)



إدارة .... التعليمية

مدرسة /

الصف الثاني الإعدادي



2021 / 2022



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الثاني الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢١/ ٢٠٢٢
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الإثرائية**		
١	- مواقع الويب.	• يتعرف مفهوم (موقع الويب/ الصفحة الرئيسة / صفحة الويب). • يستنتج أن موقع الويب يتكون من صفحة ويب أو أكثر. • يستنتج مكونات صفحة الويب (نص – صورة – فيديو – ارتباط تشعبي...). • يتعرف مفهوم صفحة الويب الثابتة Web Page Static. • يتعرف مفهوم صفحة الويب التفاعلية Dynamic Web Page.
٢	- مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب.	• يفرق بين مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب. • يرسم مخطط بسيط على الورق يتضمن صفحات الموقع. • يصمم رسم تخطيطي لصفحات ويب "موقع مدرستي". • يبحث عن النصوص اللازمة لصفحات الويب المختلفة. • يلتقط مجموعة من الصور لمدرسته من فصول ومعامل وملاعب... . • يحفظ الصور كملفات داخل أحد وحدات التخزين.
٣ ٤	- إنشاء ومعالجة ملفات الصوت.	• يعد ويجهز لملف الصوت. • يسجل تعليق الصوتي بأحد برامج إنشاء ومعالجة الصوت. • يعدل في مقاطع الصوت بإضافة تأثير. • يعدل في مقاطع الصوت (قص واللصق/ الحذف). • يضع تأثيرات على أحد مقاطع الصوت. • يُصدر الصوت إلى ملف بامتداد مناسب(MP3-WAV).
٥ ٦	- إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو.	• يستورد ملفات (صور/صوت) برنامج تحرير ومعالجة ملفات الفيديو. • ينشئ مشاهد فيديو داخل برنامج معالجة ملفات الفيديو. • يعدل في مشاهد الفيديو. • يحفظ ملف مشروع الفيديو. • يضيف تأثيرات لمشاهد الفيديو. • يضيف (مراحل انتقالية/ نص) لمشاهد الفيديو. • يصدر الفيديو إلى ملف بامتداد مناسب.
٧	- لغة الترميز HTML - مفاهيم أساسية	• تعريف لغة HTML • أوامر HTML • القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام HTML • التركيب البنائي لإنشاء صفحة الويب باستخدام HTML • إضافة عنوان لصفحة الويب بالأمر<title>.......</title>
٨	- إضافة محتوى لصفحة الويب - تنسيق صفحة الويب	• إضافة نص لصفحة الويب • تغيير اتجاه صفحة الويب باستخدام الخاصية dir • الكتابة بداية من سطر جديد بالأمر • توسيط النص بالأمر <center> ... </center>
٩	- تابع تنسيق صفحة الويب - تنسيق خلفية صفحة الويب	• إضافة مسافة فارغة بين الكلمات بالأمر • تحديد لون كخلفية لصفحة الويب بالخاصية bgcolor • وضع صورة كخلفية لصفحة الويب بالخاصية Background
١٠	- تنسيق الخط في صفحة الويب	• الأمر ... لتنسيق الخط • الأوامر <u> و <b> و <i> لتغيير نمط الخط



رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشـطة المصـاحبة
١١	- اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	• إدراج صورة داخل صفحة الويب بالأمر<img> • التحكم في أبعاد الصورة بصفحة الويب الخاصية height والخاصية width • محاذاة الصورة داخل صفحة الويب الخاصية Align
١٢	- تابع اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	• إدراج الصوت كخلفية صوتية لصفحة بالأمر <bgsound> • إدراج فيديو داخل صفحة الويب بالأمر <embed>
١٣	- الارتباط التشعبي Hyperlink	• إدراج ارتباط تشعبي نصي بصفحة الويب بالأمر <a>... • إدراج ارتباط تشعبي لصورة بصفحة الويب بالأمر <a>...
١٤	- إنشاء مشروع "موقع مدرستي"	• إنشاء صفحة الويب " الرئيسة " home.htm • إنشاء صفحة الويب " عن المدرسة "about.htm • إنشاء صفحة الويب " ألبوم الصور " photo.htm • إنشاء صفحة الويب " الرؤية والرسالة " contact.htm
١٥	مراجعة عامة - اختبار عملي	
١٦		

ملحوظة: يجب مراعاة العطلات والاجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة   مدير إدارة   مستشار المادة





مفاهيم واساسيات
موقع الويب

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي مفهوم موقع الويب
٢ – أن يتمكن التلاميذ من أساسيات بناء موقع جديد
٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية الأنترنت والمواقع .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة : **ماذا تعرف عن الإنترنت ؟**

خطة السير في الدرس الموضوع

❁ موقع الويب ❁

عبارة عن صفحة Web page او اكثر مترابطة مع بعضها لها اسم معين وعنوان علي الانترنت يسمي Web Address ***ويمكن زيارته من الكمبيوتر او الهاتف المحمول .***

❁ صفحة الويب Web page ❁

هي مستند به محتوي الكتروني علي الانترنت ويتم عرضة من خلال مستعرض

❁ الصفحة الرئيسية Home page ❁

هي اول صفحة بموقع الويب ومن خلالها يتم الانتقال لباقي صفحات الموقع .

عناصر صفحة الويب

يمكن أن يحتوي بها [صور – نصوص – فيديو - ارتباط تشعبي]

❁ الارتباط التشعبي Hyperlink ❁

هو نص او صورة يحتوي رابط عند الضغط عليها ينقلك الي صفحة اخري علي موقع الويب .

﴿ أنواع صفحات الويب هي ﴾

صفحات الويب الثابتة		صفحات الويب التفاعلية
		

❁ أولاً صفحات الويب الثابتة Static web pages ❁

محتواها معد مسبقا ويظل هذا المحتوي ثابتا وتستخدم لعرض المعلومات للقراءة فقط ولا يمكن إجراء اي معالجة من الزائرين لمحتواها .

❋ وتستخدم اوامر HTML في تصميم هذه الصفحات

❁ ثانياً صفحات الويب التفاعلية Interactive web pages ❁

هي صفحة تعرض محتوي محتوي يتيح التفاعل والمعالجة ولتصميم هذا النوع

❋ تستخدم اوامر HTML مع لغات اخري مثل Java Script و PHP

التقويم :

س١ : تستخدم لغة .... في تصميم صفحات الويب الثابتة بينما لغة .... لتصميم صفحات الويب التفاعلية .

س٢ : .... هي أول صفحة بموقع الويب ومن خلالها يتم الانتقال لباقي الصفحات.





الدرس الثاني

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي مراحل انشاء موقع الويب

٢ – أن يتمكن التلاميذ من تصميم وإنشاء موقع الويب.

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية المراحل التي يمر بها لإنشاء الموقع .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن تصميم المواقع ؟





❀ مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب❀

١ – التخطيط لبناء موقع الويب

٢ – تصميم صفحات الويب للموقع

٣ – الاعداد والتجهيز لصفحات الويب

٤ – مرحلة تنفيذ صفحات الويب الويب

٥ – نشر الموقع عبر الانترنت

المرحلة الاولي : التخطيط لبناء موقع الويب ويتم فيها :-

١ – عمل رسم تخطيطي بسيط علي الورق به صفحة الويب الرئيسية للموقع وصفحات الويب المرتبطة بها

٢ – تحديد البيانات المعلومات التي في صفحات الويب كمعلومات وخدمات تقدم من خلال الموقع .



المرحلة الثانية : تصميم صفحات الويب للموقع ويتم فيها :-

١- تصميم شكل الصفحة الرئيسية وصفحات الموقع .

٢- تحديد التنسيقات المختلفة لصفحات الويب مثل لون الخلفية وحجم الخط ونوعه واماكن وضع النصوص والصور ولقطات الفيديو .

٣- تحديد الارتباطات التشعبية داخل صفحات الموقع

المرحلة الثالثة : الاعداد والتجهيز لصفحات الويب ويتم فيها :-

١- اعداد وتجهيز البيانات النصية وحفظها داخل مجلد

٢- اعداد وتجهيز ملفات الصور وحفظها داخل مجلد

٣- اعداد وتجهيز ملفات الصوت والفيديو وحفظها داخل احد المجلدات .

المرحلة الرابعة : تنفيذ صفحات الويب ويتم فيها

١- تحويل التصميم الورقي بالمراحل السابقة الي صفحات ويب يمكن عرضها بأحد برامج المتصفحات

٢- اضافة البيانات (نصوص – صور – صوت – فيديو) في صفحات الويب .

٣- انشاء ارتباطات تشعبية بين صفحات الويب حتي يسهل التنقل بين صفحات الموقع من خلال أوامر HTML

المرحلة الخامسة : نشر الموقع عبر الانترنت ويتم فيها

يتم حجز عنوان للموقع وتخصيص مساحة تخزينية للموقع علي احد اجهزة الخودام ونشر الموقع بالانترنت

التقويم :

س١ : تعتبر مرحلة .... هي أول مراحل تصميم وإنشاء الموقع .

س٢ : ما هي مرحلة نشر الموقع عبر الإنترنت ؟





الدرس الثالث

الفصـــــل								
الحصــــة								
التــاريـخ								

الاهداف التعليمية :-

١ - أن يتعرف التلاميذعلي برنامج انشاء ملف الصوت

٢ - أن يتمكن التلاميذ من إعداد وتجهيز ملف الصوت.

٣ - أن يدرك التلاميذأهمية برامج انشاء ملفات الصوت

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب◇عرض تقديمي◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار◇ المــناقشـــــة◇العصف الذهني◇

الاثارة

كيف تقوم بإنشاء ملف الصوت ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ إنشاء ملف الصوت ❁

يمكنك إنشاء ملف صوت يحتوي علي مقاطع صوتية وإضافة التـــأثيرات المختلفـــة لمقطـــع الصوت

اولا : مرحلة الاعداد والتجهيز لانشاء ملف الصوت

١- الاعداد والتجهيز بجمع بيانات عن المدرسة او موضوع تصميم الموقع .

٢- الاعداد والتجهيز للبرمجيات : تثبيت احد برامج انشاء ومعالجة الصوت علي الكمبيوتر

٣- اعداد وتجهيز المكونات المادية : توصيل MIC بالكمبيوتر – توصيل Speaker بالكمبيوتر

ثانيا : مرحلة التنفيذ لانشاء ملف الصوت:

تحميل برنامج انشاء ومعالجة الصوت Audacity وهو احد البرامج مفتوحة المصدر ويعمل علي انظمـــة التشغيل Linux و Windows



❁ ملاحظات هامة ❁

١- لبدء تسجيل الصوت يتم الضغط علي زر Record Button

٢- قراءة البيانات التي تم جمعها في ملف نصي مستخدما Mic كوحدة ادخال

٣- عند الانتهاء من تسجيل الصوت الضغط علي زر ايقاف Stop

٤- الضغط علي زر Play للاستماع من خلال السماعات

ثالثا : التعديل في الصوت او بمقطع صوت : اضافة تأثير علي مقطع الصوت

١- تشغيل الصوت بالضغط علي زر الشغل Play والاستماع اليه

٢- يتم تحديد مقطع الصوت المطلوب اضافة التأثير له .

٣- أفتح قائمة Effect ثم اختار احد التأثيرات المطلوبه مثل تأثير التكرار Repeat وتـــأثير الانعكـــاس Reverse .

رابعا : قص ولصق مقطع صوتي

١- تحديد مقطع الصوت المطلوب قصه ونقله

٢- من قائمة Edit اختر الامر CUT للقص .

٣- تحريك مؤشر الفأرة بالشريط الزمني الي المكان المطلوب عمل لصق للمقطع الصوتي

٤- من قائمة Edit اختر الامر Past للصق

٥- اعادة تشغيل الصوت والاستماع اليه

خامسا : حذف مقطع من الصوت

تحديد مقطع الصوت المطلوب حذفه ثم الضغط علي مفتاح Delete من لوحة المفاتيح

سادسا : تصدير ملف الصوت

١- افتح قائمة File اختر منها Export Audio

٢- تحديد الامتداد المناسب لملف الصوت وكتابة اسم الملف

٣- حفظ ملف الصوت داخل مجلد

❁ انواع امتدادات ملفات الصوت ❁

١- امتداد Wav يتميز بالجودة والوضوح ونقاء الصوت له سعة تخزينية كبيرة **لذا فهو غير ملائم للنشر**

٢- امتداد MP3 يكون الصوت أقل نقاءاً من ملف Wav له سعة تخزينية أقل **لذا فهو ملائم للنشر**

التقويم :



س١ : يستخدم برنامج .... في إنشاء ومعالجة ملفات الصوت .

الدرس الرابع





إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو

الفصـــــل								
الحصـــــة								
التـــاريـخ								

الاهداف التعليمية :-

١ - أن يتعرف التلاميذعلي برنامج انشاء ملف الفيديو

٢ - أن يتمكن التلاميذ من عمل ملف فيديو من صوره.

٣ - أن يدرك التلاميذأهمية برامج انشاء ملفات الفيديو

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇المــنــاقشـــــة◇العصف الذهني◇

الاثارة **من خلال صوركهل يمكنك انشاء ملف فيديو ؟**



خطة السير في الدرس الموضوع



❃ مقدمة ❃

هناك العديد من البرامج يمكن استخدامها في في انشاء وتعديل ملفات الفيـــديو مثـــل برنـــامج Openshot وهي برامج مفتوحـــة المصـــدر وتعمـــل علـــي انظمـــة تشـــغيل Linux و Windows ويماثله برنامج Movie Maker والذي يعمل علي Windows فقط .

❃ مميزات برنامج Openshot ❃

١ - يمكن انتاج فيديو ذات جودة عالية من الصور والخلفيات واضافة مقاطع صوتيه .

٢ - سهولة واجهة البرنامج .

٣ - اضافة التأثيرات والمراحل الانتقالية كفواصل بين الصور .

٤ - اضافة النصوص .





❀ مكونات واجهة برنامج Openshot ❀

١- الشريط الرئيسي **Main Tool Bar**

٢- ملفات المشروع **Project Files**

٣- تبويب الوظائف **Function Tab** للتنقل بين ملفات المشروع – ملفات الصور والصوت

٤- معاينة الفيديو **Preview Window**

٥- شريط التحرير **Edit Toolbar**

٦- التصغير والتكبير **Zoom Slider**

٧- رأس القراءة **Play Head/ Ruler**

٨- الشريط الزمني **TimeLine**

❀ الشريط الزمني Timeline للبرنامج ❀

١- المسطرة **Ruler** تظهر المدي الزمني الحالي بالشريط الزمني

٢- رأس القراءة **Head/ Ruler** يقرأ الكليب الحالي الذي يقف عليه في الشريط الزمنـــي ليظهر في نافذة معاينة الفيديو

٣- الكليب الحالي يكون صورة او او صوت او فيديو

٤- المسارات **Tracks** تشبة الطبقات حيث يتم وضع صورة او صوت او لقطة الفيديو علي المسار .

التقويم :



س١ : يستخدم برنامج .... في إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو .







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذعلي برنامج انشاء ملف الفيديو

٢ – أن يتمكن التلاميذ من عمل ملف فيديو من صوره.

٣ – أن يدرك التلاميذأهمية برامج انشاء ملفات الفيديو

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

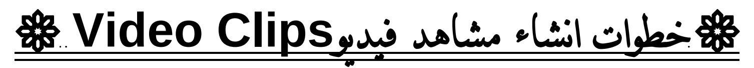
الحـوار ◇ المـناقشــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

من خلال صورك هل يمكنك انشاء ملف فيديو ؟







١ – استيراد ملفات الصور داخل البرنامج وفيها يتم الآتي :-

٢ – ترتيب الصور علي الشريط الزمني Timeline للبرنامج .

٣ – استيراد ملف الصوت داخل البرنامج

٤ – معاينة الفيديو

❀ ملاحظات هامة ❀

١ – يمكن اضافة مسار جديد Track بالضغط علي مسار (+) Add Track بشريط التحرير

٢ – يمكن اعادة ترتيب وضع مشاهد الفيديو

٣- يمكن اعادة ترتيب وضع مشاهد الفيديو



❁ حفظ مشروع الفيديو Save Project ❁

١ – فتح قائمة **File** واختر **Save Project As**

٢ – تسمية المشروع بأسم **"Sch"** يجب التسمية والحفظ باللغة الانجليزيه

٣ – تحديد مكان الحفظ داخل مجلد اغلاق البرنامج **Openshot**

تعديل مشاهد الفيديو : التحكم في الفترة الزمنية المخصصة لعرض مشهد فيديو

عند عمل معاينة لمشاهد الفيديو صوت وصورة قد يكون الصوت فترته الزمنية للعرض اكبر من الصور ويستمر_الصوت مع انتهاء عرض الصور

❁ ثانيا : إضافة تأثيرات Effects لمشاهد الفيديو ❁

١ – الضغط علي تأثيرات **Effects** للانتقال الي التأثيرات

٢ـ اختيار احد التأثيرات بالضغط والسحب واضافته للفيديو وعمل معاينة

❁ ثالثا إضافة مراحل انتقالية Transitions لمشاهد الفيديو ❁

١ – الضغط علي تبويب الانتقالات **Transitions**

تظهر المراحل الانتقالية وبالضغط مع السحب واضافته للمشهد المطلوب

رابعا : اضافة نص الي الفيديو

تحديد النصوص المطلوب إضافتها للفيديو والاماكن التي سوف يضاف إليها النص (في بداية الفيديو أو بين المشاهد أو في نهاية الفيديو ولعمل ذلك :–

١ – افتح قائمة **Title** اختر منها **Title**

٢ – اختيار قالب الخط ونوع الخط ولون الخط ولون خلفية الخط .

٣ – حفظ النص في ملف **Save** .

خامساً : تصدير الفيديو الي ملف بإمتداد مناسب

الضغط علي زر التصدير للفيديو **Export Video** في القائمة الرئيسية او من خلال قائمة **File** اختر **Export Video**

❁ انواع ملفات الفيديو ذات الامتدادات المختلفة ❁

١ـالامتداد **MP4** حجمة متوسط ودرجة وضوح الصورة اعلي من **3GP** وتسطيع التصوير بأحجام مختلفة

٢ـالامتداد **AVI** حجمة كبير وجودة صورة اعلي من **MP4** ويناسب اجهز الكمبيوتر وكاميرات الفيديو



التقويم :

س١ : اذكر أنواع امتدادات ملفات الصوت وملفات الفيديو ؟

الدرس الخامس







الفصـــــل								
الحصـــــة								
التـــاريـخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يعرف التلاميذعلي القواعدالاساسيةللغة **Html**

٢- أن يتمكن التلاميذ من التركيب البنائي للصفحة.

٣- أن يدرك التلاميذأهمية لغة **Html** .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار ◇ المــناقشـــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن لغات البرمجة ؟

خطة السير في الدرس الموضوع





❀ تعريف لغة الترميز HTML ❀

هى لغة تكويد تستخدم لإنشاء صفحات موقع الإنترنت الثابتة والتى يتم عرضها باستخدام أحد برامج مستعرضات الإنترنت وهي اختصارة لـ **Hyper Text Markup Language** .

❀ أوامر لغة الترميز HTML ❀

يتم استخدام أوامر لغة **HTML** لإنشاء صفحة الويب وتسمى هذه الأوامر بالـ **Tags** ويقوم مستعرض الانترنت بتنفيذها .

❀ القواعد الأساسية لإستخدام لغة HTML ❀

١- إنشاء ملف نصى باستخدام أحد برامج تحرير النصوص وذلك لكتابة أوامر **HTML** وتعديلها

٢- كتابة أوامر **HTML** حيث يتم وضع الامر بين العلامتين " < > " ما يسمي بالـ **Tags** .

٣- معظم الأوامر لها بداية < > ونهاية < / > .

٤- حفظ الملف النصى الذى يحتوى على أوامر HTML بامتداد htm. أو html.

٥- فتح الملف المحفوظ باستخدام مستعرض الانترنت لعرض صفحة الويب ومشاهدة نتيجة تنفيذها .

٦- لا يشترط أن تكتب أوامر HTML بحروف كبيرة Capital أو صغيرة Small .

❃ التركيب البنائى لإنشاء صفحة الويب باستخدام HTML ❃

١- فتح برنامج تحرير نصوص مثل Notepad

٢- اكتب الأمر HTML فى بداية الكود ليشير الى أن المستند مكتوب باللغة HTML .

❃ ينقسم الكود HTML ❃

١- منطقة Head   ٢- منطقة Body

❃ أولاً : منطقة Head ❃

هي المنطقة الخاصة بكتابة المعلومات للمستعرض حول الصفحة مثل عنوان الصفحة .

❃ ثانياً : منطقة Body ❃

هي المنطقة الخاصة بكتابة المحتوى الذى سيظهر داخل الصفحة .

❃ إضافة عنوان لصفحة الويب بالأمر < Title > < / Title > ❃

يظهر عنوان صفحة الويب داخل شريط العنوان أعلى الصفحة .

١- فتح برنامج تحرير نصوص مثل Notepad .

٢- كتابة التركيب البنائى لإنشاء صفحة ويب بأوامر HTML

خطوات إضافة عنوان لصفحة الويب

١- فتح برنامج تحرير نصوص مثل Notepad .

٢- كتابة التركيب البنائى لإنشاء صفحة ويب بأوامر HTML ثم اكتب الأوامر التالية :-

```
< HTML >
< Head >
< Title >  مدرستي  </ Title >
< / Head >   < / HTML >
```

٣- حفظ الملف باسم School.htm من قائمة File أختر الامر Save As .

٤- أفتح صفحة الويب School.htm من خلال مستعرض الانترنت لمشاهدة نتيجة تنفيذ الأوامر التي كتبت .

التقويم :

س١ : .... هي المنطقة الخاصة بكتابة المحتوى الذى سيظهر داخل الصفحة .





إضافة محتوي لصفحة الويب



الفصــــل								
الحصـــة								
التـــاريـخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يعرف التلاميذعلي تركيب بناء صفحة الويب .

٢ – أن يتمكن التلاميذ من استخدام لغة Html.

٣ – أن يدرك التلاميذأهمية لغة Html .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار ◇المــنـاقشـــة◇العصف الذهني◇

الاثارة

كيف يمكنك كتابة محتوي للصفحة ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

خطوات إضافة محتوي لصفحة الويب

يمكن أن تحتوى صفحة الويب على نص – صورة – فيديو – ارتباط تشعبى من خلال الآتي :-

١ – فى الملف السابق أكتب العبارة " مدرستى جميلة ونظيفة ومتطورة "

داخل امر <Body> </Body>

٢- ثم احفظ الملف بالضغط على Save من قائمة File .

٣ – افتح مستعرض الانترنت School.htm لمشاهدة تنفيذ الامر . **اكتب الكود التالي**

```
< HTML >
< Head >
< Title > مدرستي </ Title >
< Body > مدرستي جميلة ومتطورة
</ Body >
< / Head >   < / HTML >
```

❁ ملاحظات هامة ❁

١ – يمكن كتابة أوامر HTML بحروف كبيرة Capital أو صغيرة Small .

٢ – يمكن ترك مسافات بين كلمات النص .

٣ – يستخدم مفتاح Enter لترك اسطر بين كلمات النص .

٤ – مستعرض الانترنت لا يتاثر بالمسافات المتروكة أو الانتقال لسطر جديد بضغط علـى مفتـاح Enter داخل ملف الأوامر .

❁ تغير اتجاه صفحة الويب باستخدام الخاصية dir ❁

تستخدم الخاصية dir لتحديد اتجاه صفحة الويب حسب القيمة المخصصة للخاصية dir كما بالجدول التالى

قيمة الخاصية	تأثيرها
rtl	اتجاة صفحة الويب من اليمين الي اليسار
ltr	اتجاة صفحة الويب من اليسار الي اليمين



كتابة الكود فى أحد برامج تحرير النصوص

❁ تنسيقات صفحة الويب ❁

يوجد العديد من التنسيقات التي يمكن تطبيقها علي محتوي صفحة الويب ومنها :-

الأمر < Br >

يستخدم الأمر
 لكتابة سطر جديد .

```
< HTML >
< Head >
< Title > مدرستي </ Title >
< Body  dir = rtl >
 الاسم : محمد علي   <br>  العنوان : جرجا  <br>  ت : ٠١٠١٢٥٤٦٤٤٤
</ Body >
< / Head >   < / HTML >
```

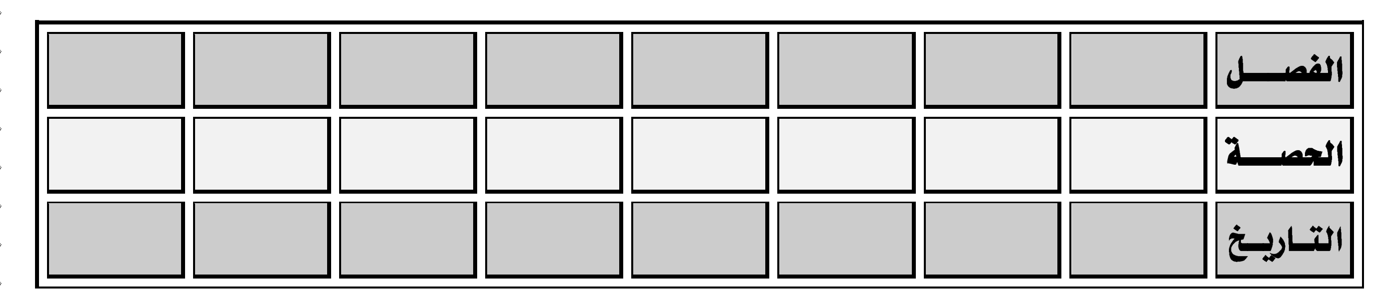
التقويم :

س١ : **يستخدم الأمر** .... **للكتابة في سطر جديد بينما الأمر** .... **لتحويل الصفحة إلي اليسار** .





الدرس السابع



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يعرف التلاميذعلي تسيقات صفحة الويب .

٢- أن يتمكن التلاميذ من استخدام أوامر لغة Html.

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية التنسيقات لصفحة الويب .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇



ما هي التنسيقات المختلفة لصفحة الويب ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❀ محاذاة النص توسيط بالأمر < center > < /center > ❀

لوضع النص في منتصف السطر نستخدم الأمر<center>

١- فتح الملف النصى السابق

٢- إضافة الأمر <center> موقع المدرسة </center>

٣- حفظ التعديل النصي

٤- فتح الملف من خلال مستعرض الانترنت



```
<html>
<head>
<title> مدرستي </title>
</head>
<body dir="rtl">
<center> موقع المدرسة </center>
المدرسة: الشروق الإعدادية
<br>
الاسم : محمد خالد
</body>
</html>
```

❁ إضافة فراغات بين الكلمات بالأمر   ❁

عند ترك اى عدد من المسافات بين الكلمات داخل ملف الأوامر سوف يتعامل معها مستعرض الانترنت على انها مسافة واحدة وللتحكم فى ***عدد المسافات بين الكلمات*** نستخدم الرمز   حيث يتم تكراره بعدد الفراغات المطلوبة بين الكلمات **ولعمل ذلك اتبع الآتي :-**

١ – فتح الملف النصى السابق

٢ – كتابة الكود موقع   المدرسة .

٣ – حفظ التعديل النصي

٤ – فتح الملف من خلال مستعرض الانترنت

❁ تنسيق الخط فى صفحة الويب بالأمر < font > < / font > ❁

للتحكم فى نوع وحجم ولون الخط باستخدام الأمر <font> وله مجموعة خصائص منها :-

الوظيفة	الخاصية
تحديد نوع الخط	Face
تحديد لون الخط	Color
تحديد حجم الخط	Size

ملاحظة :-

يتعرف المستعرض على ٧ أحجام مختلفة من الخطوط والتى يتم تحديدها بواسطة الخاصية Size حيث تتراوح قيمة هذه الخاصية من ١ الى ٧ .

خطوات تغير نوع الخط الى andalus ولون الخط احمر والحجم الخط ٦ :-

١ – فتح الملف النصى السابق والتعديل فيه .

٢ – كتابة الكود < font face = " Andalus " color= " red " size = " 6 " >

٣ – حفظ التعديل النصي .

٤ – فتح الملف من خلال مستعرض الانترنت .

ملاحظة :-

١ – بعد استخدام أمر الاغلاق < / font > ينتهى التاثير الأمر على تنسيقات أى نص يكتب بعده .

٢ – فى حالة عدم استخدام الأمر <font> يظهر نوع الخط على صفحة الويب بالشكل الافتراضى .

التقويم :

س١ : **يستخدم الأمر** .... **لتنسيق الخط بينما الأمر** .... **لترك مسافات بين الكلمات** .

الدرس الثامن







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يعرف التلاميذعلي تسيقات صفحة الويب .

٢- أن يتمكن التلاميذ من استخدام أوامر لغة Html.

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية التنسيقات لصفحة الويب .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇العصف الذهني ◇

الاثارة

ما هي التنسيقات المختلفة لصفحة الويب ؟







بعض التنسيقات الأخري علي الخط في صفحة الويب :

الوظيفة	الأمر
وضع خط تحت النص Underline	< U >
خط عريض Bold	< B >
خط مائل Italic	< i >



ثانيا : تنسيق خلفية صفحة الويب



تحديد لون الخلفية لصفحة الويب بالخاصية bgcolor التابعة لأمر <body> لتحديد لون الخلفية

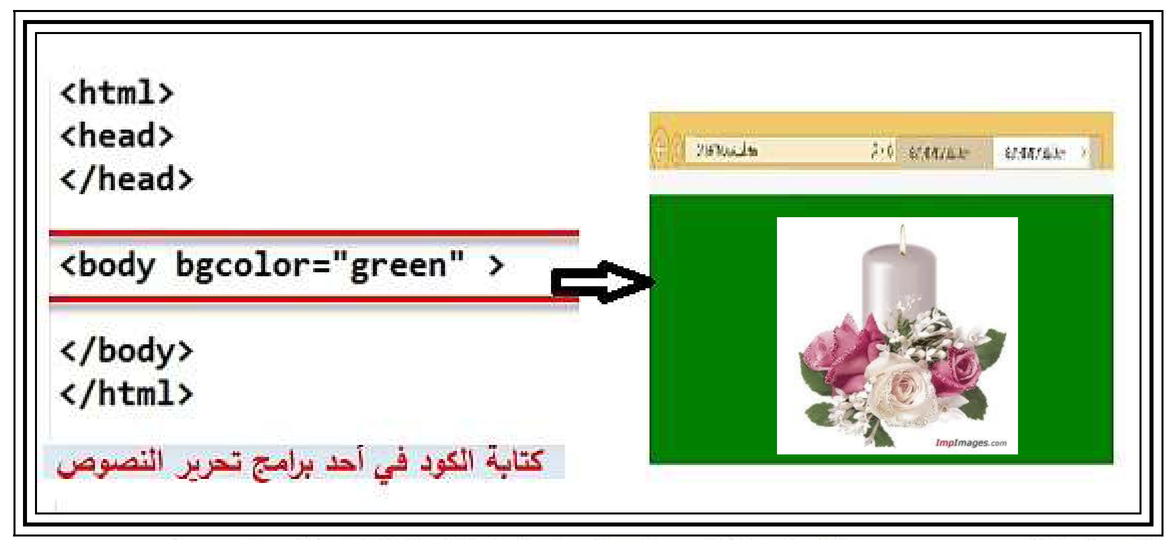
خطوات تحديد لون الخلفية :-

١ – فتح الملف النصى .

٢ – كتابة الكود < body bgcolor=" Green " >

٣ – حفظ التعديل بإمتداد .htm من save file .

٤ – فتح الملف من خلال مستعرض الانترنت لمشاهدة اللون .



– الجدول التالي يحتوي بعض أسماء الألوان يمكن استخدامها كقيمة للخاصية bgcolor:

Color									
Color Name	Blue	Brown	Black	Green	Red	White	Yellow	Purple	Sky Blue

وضع صورة كخلفية لصفحة الويب بالخاصية Background التابعة للأمر <body> :-

خطوات وضع صورة كخلفية لصفحة الويب:

١ – إعداد وتجهيز أحد ملفات الصور لوضعها كخلفية لصفحة الويب .

٢ – حفظ ملف الصورة داخل مجلد .

٣ – كتابة الكود اللازم لوضع الصورة < body background = "amage1.jpg" > كخلفية لصفحة الويب .

٤ – حفظ الملف النصى بامتداد htm فى نفس مجلد حفظ ملف الصورة

٥ – فتح الملف فى مستعرض الانترنت

التقويم : ضع علامة (✓) أم (×)

س١ : الأمر الذي يكتب في بداية الكود ليشير إلي أن المستند مكتوب بلغة HTML هو <title>. (   )

س٢ : للتحكم في عدد المسافات (الفراغات) بين الكلمات نستخدم الرمز   . (   )







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يعرف التلاميذعلي تسيقات صفحة الويب .

٢ – أن يتمكن التلاميذ من إدارج صورة داخل الصفحة

٣– أن يدرك التلاميذ أهمية التنسيقات لصفحة الويب .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب◇عرض تقديمي◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار◇المــناقشـــة◇العصف الذهني◇

الاثارة

هل يمكنك إضافة صورتك داخل صفحة الويب ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ إدارج صورة داخل صفحة الويب ❁

لادراج صورة في صفحة الويب يتم استخدام خاصية_Src التابعة للامر <img> ويتطلب ذلك تحديد اسم ملف الصورة ومكان حفظة .

```
<html>
<head>
</head>

<body >
<font face="andalus" color="red" size="6">
<u> مدرستي جميلة ونظيفة ومتطورة </u>
</font>
<br>
<img src="school.jpg">
</body>
</html>
```

كتابة الكود في أحد برامج تحرير النصوص

مدرستي جميلة ونظيفة ومتطورة

صفحة الويب بعد تنفيذ الكود

❁ ملاحظة هامة ❁

١- يفترض أن ملف الصورة وملف صفحة الويب في نفس المجلد لذلك يتم الاكتفاء بكتابة اسم الملف والامتداد مع الخاصية src.

٢- في حالة تواجد ملف الصورة في مجلد آخر يجب كتابة مسار الصورة كاملاً .

❁ تنسيقات الصورة في صفحة الويب ❁

يمكنك التحكم في أبعاد الصورة (الإرتفاع والعرض) ومحاذاتها بالنسبة لصفحة الويب من خلال الخصائص الأمر <img> كالآتي :-

١- لإرتفاع الصورة نستخدم الخاصية height مثل height = 200

٢- لعرض الصورة نستخدم الخاصية width مثل width = 300

٣- ويتم استخدام وحدة القياس البكسل Pixel لقياس أبعاد الصورة .

❁ محاذاة الصورة داخل صفحة الويب ❁

يتم التحكم فى محاذاة الصورة من خلال الخاصية_Align للأمر <img> وتأخذ الخاصية القيم الآتية :-

القيمة	الوظيفة
Right	محاذاة الصورة لأقصي يمين صفحة الويب
Left	محاذاة الصورة لأقصي يسار صفحة الويب
Middle	النص يقع بمحاذاة منتصف الصورة
Buttom	النص يقع بمحاذاة الحافة السفلي للصورة
Top	النص يقع بمحاذاة الحافة العليا للصورة

❁ ملاحظات ❁

١- لمحاذاة الصورة لأقصي اليمين لصفحة الويب نستخدم الكود "align="right.

٢- لمحاذاة الصورة ليقع النص بمحاذاة الحافة العليا للصورة نستخدم الكود "align="top.

التقويم :

س١ : عند إردارج صورة من خلال الكود التالي

```
<img src="school.png" height="450" width="800">
```

فهذا يعني ارتفاع الصورة .... وعرضها ....





الدرس التاسع

الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يعرف التلاميذعلي امكانية ادراج صوت وفيديو

٢ – أن يتمكن التلاميذ من إدراج ملف صوت وفيديو

٣– أن يدرك التلاميذ أهميةوضع لمسه جمالية للصفحة

الوسائل التعليمية :-

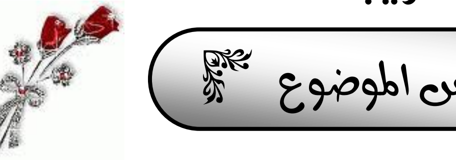
السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشــــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

هل إدراج صوت أو فيديو داخل صفحة الويب ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ إدراج الصوت كخلفية صوتية لصفحة بالأمر <bgsound> ❁

يمكن إدراج الصوت كخلفية لصفحة الويب حيث يتم الاستماع إليه عند تحميل الصفحة

ملاحظات هامة

١– مستعرض الإنترنت Internet Explorer هو المستعرض الوحيد الذى يـدعم تنفيـذ الأمر <bgsound> والخاصية Src المصاحبة له ويتم إدراج الصــوت كخلفيــة صــوتية لصفحة الويب.

٢– باستخدام الأمر<bgsound> والخاصية src المصاحبة له يتم إدراج الصوت كخلفية

خطوات إدراج الصوت كخلفية لصفحة الويب وعند فتح صفحة الويب في المستعرض Internet Explore يتم تشغيل ملف الصوت " Egypt.mp3 "

١ – كتابة الكود في احد برامج تحرير النصوص مثلا Notepad

٢ – حفظ الملف النصي بأمتداد htm.

٣– فتح ملف الويب في مستعرض الانترنت

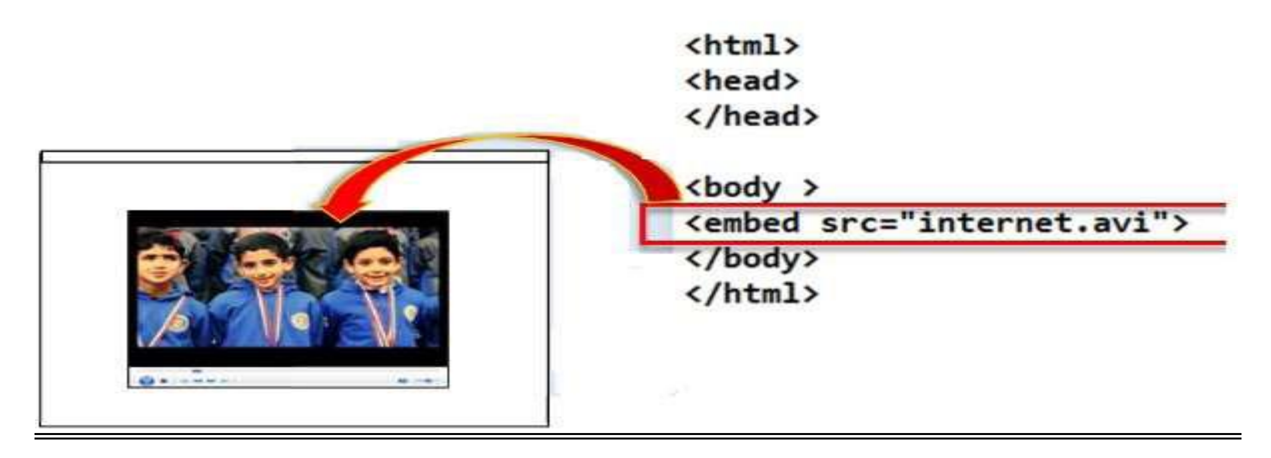
```
<html>
<head>
</head>

<body >
<bgsound src="egypt.MP3">
</body>
</html>
```

❁ إدراج فيديو داخل صفحة الويب بالأمر <embed> ❁

يستخدم الامر < embed> لادراج فيديو بصفحة الويب وهذا الامر يدعم ملفات الفيديو من النوع [mov .swf - .avi]

الخاصية src < embed> تأخذ اسم الملف الفيديو وامتداده وذلك فى حالة حفظ ملف الفيديو في نفس المجلد .



التقويم : اختر الإجابة الصحيحة

١- لإدراج الصوت كخلفية لصفحة الويب نستخدم الأمر ....

أ- < bground > ب- < bgsound > ج- < bgcolor >

٢- يتم إدراج الفيديو داخل صفحة الويب باستخدام الأمر ....

أ- < embed > ب- < bgsound > ج- < bgcolor >







الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يعرف التلاميذعلي امكانيةربط الصفحات بالنص

٢ – أن يتمكن التلاميذ من ربط الصور والفيديو والنص

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية الاتباط التشعبي للموقع .

الوسائل التعليمية :-

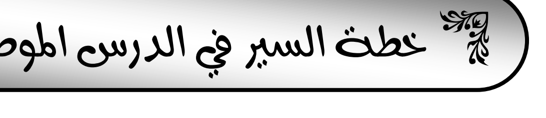
السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن الارتباط التشعبي ؟

خطة السير في الدرس الموضوع

❁ تعريف الارتباط التشعبى Hyperlink ❁

عبارة عن صورة أو نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال إلى هذا العنوان_ويمكن أن داخل نفس الصفحة أو بصفحة أخرى داخل نفس الموقع أو فى موقع آخر.

لادراج ارتباط تشعبى تستخدم الخاصية href للأمر < a >

لإدراج ارتباط تشعبي تستخدم الخاصـــية href للأمر <a> والتي تحدد قيمتها العنوان المطلوب الانتقال إليه ويكون شكل الأمر كالاتي :-

< a href = http://www.moe.gov.eg > وزارة التربية والتعليم < / a >

< a href = العنوان المطلوب الانتقال إليه > يظهر كنص فائق في الصفحة < / a >

وزارة التربية والتعليم

❁ إدراج ارتباط التشعبى لصورة ❁

لكي تصبح صورة ارتباط تشعبي يجب اتباع التالي :-

١- إظهار الصورة باستخدام الأمر < img >

٢- وضع أمر الصورة < img > داخل الأمر <a> ... وذلك لتحويلها إلي إرتباط تشعبي

بالتعديل في الكود السابق استبدل النص بالصورة ..... بحيث تصبح ارتباط تشعبي وبـــالنقر عليها يتم الانتقال إلي صفحة الويب مدرستي .

نشاط :-

١- كتابة الكود فى برنامج notepad وحفظة فتح صفحة الويب فى المستعرض وعند الضغط على الصورة

```
<html>
<head>
</head>
<body >
<a href = 'myschool.htm' > <img src='tools.jpg'> </a>
</body>
</html>
```

٢-فتح صفحة الويب في المستعرض، وعند الضغط على الصورة الفائقة يتم تحميل صفحة ويب مدرستي

٣-صفحة الويب مدرستي

التقويم : اختر الإجابة الصحيحة

س١ : الأمر < a > يستخدم في إنشاء .... داخل صفحة الويب .

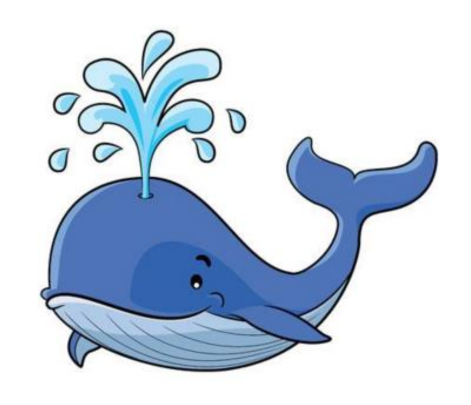
أ- الارتباط التشعبي ب- صورة ج- فيديو



إدارة .... التعليمية

مدرسة /

الصف الثالث الإعدادي



2021 / 2022



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
للصف الثالث الإعدادي للعام الدراسي ٢٠٢١/ ٢٠٢٢
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
١	الفصل الأول: حل المشكلات Problem Solving • حل المشكلة Problem Solving. • مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages.	• يرتب خطوات حل المشكلة. • يضع خطوات الحل لبعض المشكلات الحياتية.
٢	خرائط التدفق Flowchart: • خرائط التدفق البسيطة (Simple Flowcharts). • تدريب (١-١) خريطة تدفق لجمع عددين. • تدريب (١ -٢) حل معادلة من الدرجة الأولى Y=3x+2.	• يكتب تعريف خرائط التدفق. • يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق. • نشاط (١-١): خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل. • نشاط (١-٢): خريطة التدفق لحساب مساحة الدائرة. • نشاط (١-٣): خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور.
٣	استخدام التفرع (اتخاذ القرار Decision) في خرائط التدفق: • تدريب (١-٣) خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى ٥٠. • تدريب (١-٤) خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع "غير معرف".	• نشاط (١-٤): خريطة تدفق لإدخال عددين ثم طباعة "العدد الأكبر هو؟" و "العدد الأصغر هو؟".
٤	• تدريب (١-٥) خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجي أو فردى). • تدريب (١-٦) الحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر أو أقل الصفر أو تساوى صفر.	• نشاط (١-٥): خريطة التدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R .
٥	استخدام الحلقات التكرارية في خرائط التدفق (LOOP) • تدريب (١-٧) طباعة الأعداد من ١ إلى ٣. تدريب (١-٨) تعديل خريطة التدفق بالتدريب السابق لطباعة جدول ضرب ٣.	• نشاط (١-٦): تتبع قيم المتغير J وقيمة ما يطبع عند تنفيذ كل خطوة. • نشاط (١-٧): خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية من ١ إلى ١٠.
٦	• تدريب (١-٩) طباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلى ٣. • حل أسئلة الفصل الأول.	• نشاط (١-٨): مجموع الأعداد الفردية في الأعداد من ١ إلى ١٠. • نشاط (١-٩): مجموع الأعداد الزوجية بدلاً من الفردية.
٧	الفصل الثاني : مقدمة فيجوال بيزيك دوت نت • لغة فيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic .Net. • البرمجة وذاكرة الكمبيوتر: • لغة Visual Basic.net وإطار العمل NET Framework. • لغة Visual Basic.Net و IDE:	• يرسم رسم تخطيطي لأهم مكونات شاشة (IDE).
٨	• حل أسئلة الفصل الثاني.	• نشاط (٢-١)
٩	الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties) • النموذج Form: ○ ضبط خصائص (Name) و (Text). ○ ضبط خصائص (FormBorderStyle), (ControlBox), (MaximizeBox)، (MinimizeBox)، (BackColor)، (RightToLeftLayout)، (RightToLeft)، ○ (WindowState)	• يضبط خصائص نافذة النموذج (form) كما ورد بالكتاب المدرسي.



رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
١٠	• زر الأمر Button: ○ ضبط خصائص (Size) - (Location). ○ ضبط خصائص(Font) - (BackColor) - (ForeColor). • العنوان Label: ○ ضبط خصائص (BorderStyle)-(AutoSize). • صندوق الكتابة Textbox: ○ ضبط خصائص -(MaxLength) -(MultiLine) (PasswordChar).	• يرسم زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يغير موقع زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يضبط خصائص اللون الأمامي والخلفي والخط لزر الأمر. • يتحكم في حجم أداة التحكم العنوان (Label). • يضع حدود لأداة التحكم العنوان (Label). • يضبط خصائص صندوق الكتابة كما ورد بالكتاب المدرسي.
١١	• صندوق القائمة ListBox: ○ ضبط خصائص (Sorted)-(SelectionMode)-(Items). • صندوق التحرير والسرد ComboBox: ○ ضبط خصائص (AutoCompleteMode) - (AutoCompleteSource).	• يضبط خصائص كل من • ListBox • ComboBox كما ورد بالكتاب المدرسي
١٢	• صندوق المجموعة GroupBox. • زر (اختيار بديل واحد) RadioButton • صندوق الاختيار CheckBox. • حل أسئلة الفصل الثالث.	• يضع صندوق مجموعة (GroupBox) مرتين ثم يرسم أزرار (اختيار بديل واحد) RadioButton داخل كل مجموعة بحيث تعبر المجموعة الأولى عن النوع (ذكر أو أنثى) والمجموعة الثانية تعبر عن الحالة الاجتماعية (أعزب أو متزوج ...الخ) • يرسم عدة صناديق اختيار (CheckBox) توضح اللغات (انجليزية - فرنسية) التي يجيدها الطالب.
١٣	الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window) • نافذة الكود (Code Window). • معالج الحدث (Event Handler).	• يفتح نافذة الكود (Code Window). • ينشأ معالج حدث نقر لزر أمر (Button) من خلال نافذة الكود (Code Window).
١٤	• ضبط الخصائص (Properties) برمجيا. • حل أسئلة الفصل الرابع	• ضبط خاصية Text برمجيا كما ورد بالكتاب المدرسي.
١٥	• مراجعة عامة	• عمل مشروعات بسيطة مستخدما الأدوات التي تم دراستها مثال: عمل واجهة مشروع لحساب مجموع رقمين مستخدما الأدوات النموذج – أداة العنوان – مربع الكتابة – زر الأمر مع ضبط خصائص الأدوات.
١٦		

ملحوظة: يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة   مدير إدارة   مستشار المادة





حل المشكلات
Problem Solving



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذعلي حل المشكلة والتعامل معها

٢- أن يتمكن التلاميذ من وضع خطه للحل

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية حل المشكلات .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن لغات البرمجة ؟





❀ المشكلة problem ❀

موقف يتطلب إيجاد حل له أي هدف أو ناتج مطلوب الوصول إلية من خلال إتباع عدة خطوات بترتيب محدد .

❀ تعريف حل المشكلة problem Solving ❀

عبارة عن الخطوات والأنشطة والعمليات التي ينبغي القيام بها للوصول إلى هدف أو ناتج.

❀ مراحل حل المشكلة problem Solving Stages ❀

١. تحديد المشكلة
٢. إعداد خطوات الحل (Algorithm)
٣. تصميم البرنامج
٤. اختبار صحة البرنامج وتصحيح أخطائه
٥. توثيق البرنامج





❀ أولاً تحديد المشكلة :- (*Problem Definition*)❀

أي تحديد المخرجات المطلوبة والمدخلات المتوفرة وعمليات المعالجة الحسابية أو المنطقية .

❀ ثانياً إعداد خطوات الحل الخوارزمية (*Algorithm*) ❀

- هي مجموعة من الإجراءات المرتبة ترتيباً منطقياً والتي يتم تنفيذها للوصول إلي هدف أو ناتج محدد من خلال معطيات محددة .
- ويطلق على هذه الخطوات لفظ الخوارزمية (Algorithm) نسبة لعالم الرياضيات ومؤسس علم الجبر محمد بن موسى الخوارزمي ومن أحد طرق تمثيل خطوات الحل خرائط التدفق Flowchart .

❀ ثالثاً تصميم البرنامج علي الكمبيوتر *Program Design* ❀

بعد الانتهاء من عمل خريطة التدفق (flowchart) نقوم بترجمة خريطة التدفق باستخدام احدي لغات البرمجة .

❀رابعاً اختبار صحة البرنامج وتصحيح أخطائه (*program Testing*) ❀

أثناء كتابة البرنامج نقع في بعض الأخطاء بدون قصد مثل (قد نكتب علامة الطرح (-) بدلاً من علامة (+) وعند كتابة البرنامج لا نستطيع اكتشاف هذه الأخطاء إلا بعد تشغيل البرنامج

لذلك يجب

إختبار صحة البرنامج بإدخال بيانات معروف نتائجها مسبقاً ومقارنة هذه النتائج بالنتائج الفعلية وبذلك يمكن أن نكتشف هذه النتائج وبذلك يمكن أن نكتشف الأخطاء ونقوم بتصحيحها

❀ خامساً توثيق البرنامج (*program Documentation*)❀

يتم كتابة كل الخطوات التي اتخذت لحل المشكلة من مدخلات ومخرجات وخطة للحل وخريطة التدفق واللغة التي كتب بها البرنامج وأوامر البرنامج وتاريخ آخر تعديل للبرنامج ومن شارك في عمل البرنامج للاحتفاظ به موثق للرجوع إليه في أي وقت بهدف التصحيح .

التقويم :

س١ : اذكر مراحل حل المشكلة مع تعريف حل المشكلة ؟





خرائط التدفق
Flowchart



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي حل ورسم خرائط التدفق

٢- أن يتمكن التلاميذ من رسم خرائط التدفق البسيطه

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية خرائط التدفق .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن خرائط التدفق ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁ تعريف خريطة التدفق ❁

هي تمثيل تخطيطي يعتمد علي الرسم بأشكال قياسية لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل المسألة أو مشكلة محددة .

❁ من مزايا خرائط التدفق ❁

- تيسير قراءة وفهم المشكلة وتوضح للمبرمج ما يجب عمله.
- مفيدة في شرح البرنامج للآخرين.
- تساعد خريطة التدفق في توثيق أفضل للبرنامج وخصوصا إذا كان البرنامج معقداً .



❁ الرموز الشائعة لخرائط التدفق ❁

البداية أو النهاية Terminal	إدخال وإخراج Input – Output	عملية أو معالجة Process
اتخاذ قرار Decision	خط إتجاة Flow lines	

❁ أنواع خرائط التدفق ❁

- الخرائط البسيطة
- الخرائط التفرع
- الخرائط التكرار Loop

مثال :- أرسم خريطة لجمع عددين يتم إدخالهما وإظهار الناتج :

تمهيد للحل

أولاً تعريف المشكلة :

المخرجات : حاصل جمع عددين

المدخلات : بفرض أن العدد الأول هو A والثاني هو B

المعالجة(الحل) : C = A + B حيث أن الناتج هو C

﴿ الرسم ﴾

❁ قواعد يجب مراعاتها عند رسم خرائط التدفق ❁

١- يجب أن تبدأ أي الخريطة برمز البداية **Start** و تنتهي برمز النهاية ***End***

٢- يطلق علي كل من A , B , C اسم متغير ***Variable*** ويعني مخزن بالذاكرة تحتوي علي قيمة .

٣- المعادلة C = A + B تعني جمع قيمة المتغير A و B ووضع الناتج في المتغير C .

٤- تم التعبير عن القيم A , B باستخدام لفظ ***Enter*** داخل متوازي الأضلاع

ويمكن استخدام لفظ أخر مثل (***Read***) اقرأ أو (***Input***) أدخل و Get .

٥- تم وضع المعادلة الجمع داخل مستطيل حيث إنها تمثل عملية حسابية .

٦- تم التعبير المخرج " الناتج " داخل شكل بلفظ ***Output*** ويمكن أيضاً أن يكون ***Print*** أو أخراج .

٧- لاحظ خط الاتجاه يوضح ترتيب تدفق خطوات الحل .

٨- يجب أن يحتوي الطرف الأيسر لأي معادلة علي متغير واحد وهو ناتج (مخرج) للمعادلة C = A+B

٩- يمكن أن يحتوي الطرف الأيمن علي قيم مجردة أو تعبير حسابي ويمكن أن يحتوي علـــي متغيــر أو أكثر.

التقويم :

س١ : ارسم خريطة تدفق لطرح عددين يتم إدخالهما وإظهار الناتج ؟







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي حل ورسم خرائط التدفق

٢ – أن يتمكن التلاميذ من حل امثله علي الخرائط

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية خرائط التدفق .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

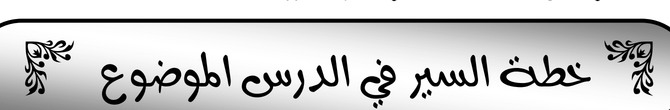
الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن خرائط التدفق البسيطة ؟







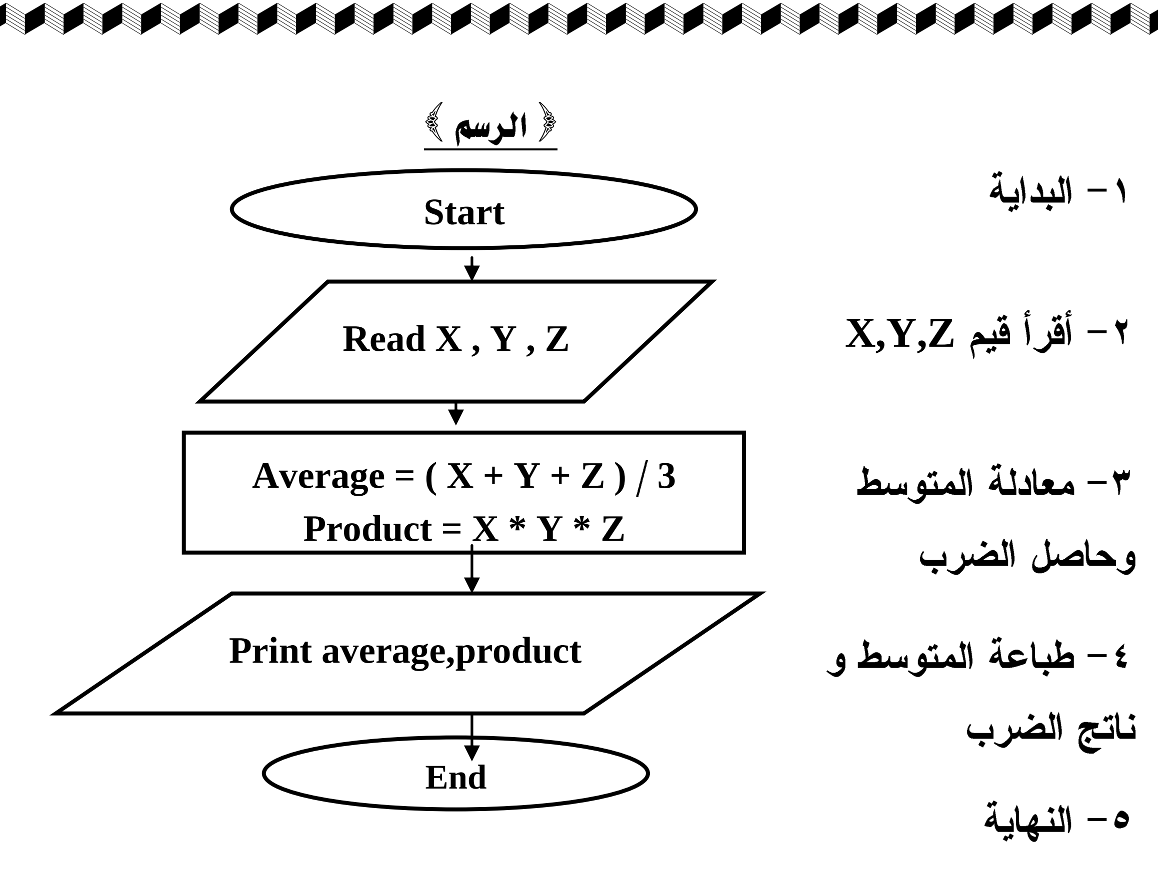
تعريف المشكلة

المخرجات : المطلوب متوسط ثلاث أعداد ***Average*** وحاصل ضربهم ***product*** .

المدخلات : بفرض أن العدد الأول هو X والثاني هو Y والثالث هو Z .

الحل : ***Average*** = (X + Y + Z) / 3 . و ***Product*** = X * Y * Z .

﴿ الرسم ﴾



١- البداية

٢- أقرأ قيم X,Y,Z

٣- معادلة المتوسط وحاصل الضرب

٤- طباعة المتوسط و ناتج الضرب

٥- النهاية

مثال :- أرسم خريطة تدفق لحل معادلة من الدرجة الأولي (Y = 3 * X + 2)

أولاً تعريف المشكلة :

المخرجات : هو ناتج حل المعادلة داخل قيمة Y .

المدخلات : إدخال قيمة المتغير X .

الحل : حساب قيمة Y من المعادلة Y = 3 * X + 2

ثانياً : خطوات الحل

١. بداية

٢. أدخل قيمة المتغير

٣. حساب Y = 3 * X + 2

٤. طباعة قيمة Y

٥. نهاية

ثالثا : خريطة التدفق

Start

Input X

Y = 3 * X + 2

Print Y

End

مثال :- أكتب خطوات الحل وارسم خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل بمعلومية الطول L والعرض W مع العلم أن معادلة المساحة هي Area = L * W ومعادلة حساب المحيط هي perimeter = 2 * (L + W) ؟

أولاً تعريف المشكلة :

المخرجات : حساب مساحة المستطيل Area ، وحساب محيط المستطيل Perimeter

المدخلات : طول المستطيل هو L و عرض المستطيل هو W .

الحل : Area = L * W

perimeter = 2 * (L + W)

ثانياً : خطوات الحل

١. بداية

٢. إدخال كلاً من المتغير L الطول و W العرض

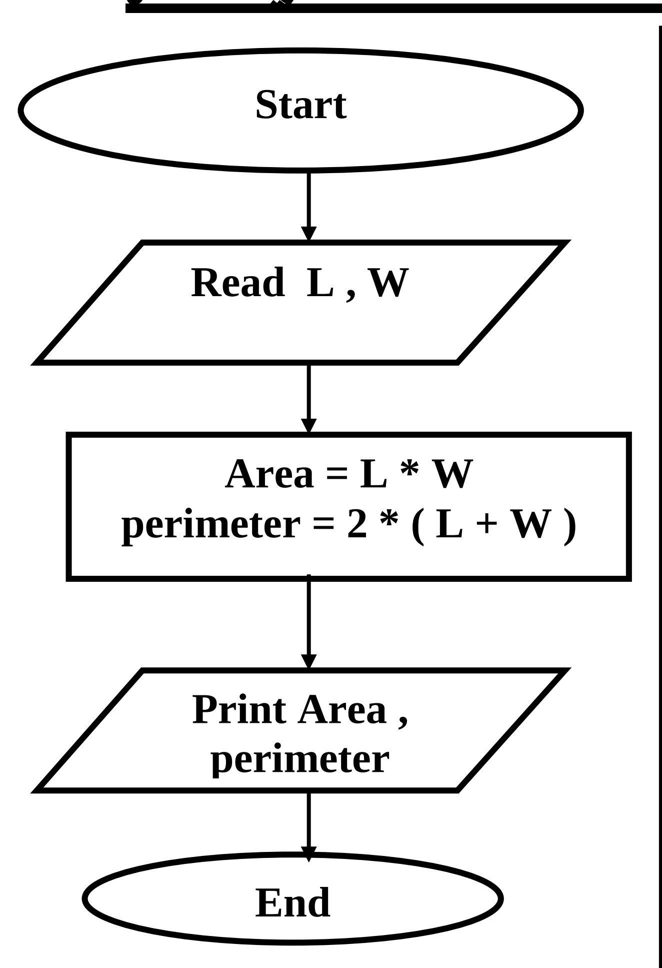
٣. حساب المساحة Area = L * W

حساب المحيط perimeter = 2*(L+W)

٤. طباعة مساحة المستطيل و محيطة

٥. النهاية

ثالثا : خريطة التدفق



التقويم :

س١ : اكتب خطوات الحل ثم ارسم خريطة تدفق لحساب مساحة الدائرة بمعلومية نصف القطر R مع العلم ان معادلة المساحة هي Area = 3.14 * R * R ؟







الفصــــل								
الحصــــة								
التــاريـخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي التفرع في خرائط التدفق

٢- أن يتمكن التلاميذ من رسم خرائط التفرع

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية التفرع في خرائط التدفق

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحــوار ◇ المـــناقشــــة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ماذا تعرف عن خرائط التفرع ؟





❁ مقدمة ❁

هناك الكثير من المشكلات تحتوى علي سؤال وحسب الإجابة يتم التفرع إلي جزأين والإجابــة تكون (نعم yes أو لا No) ويمكن وجود أكثر من إجابتين .

❁علامات المقارنة ❁

العلامة	اسم العلامة	العلامة	اسم العلامة	العلامة	اسم العلامة
>	أكبر من	>=	أكبر من أو تساوي	=	تساوى
<	أصغر من	<=	أصغر من أو تساوي	< >	لا تساوى

مثال :- ارسم خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوي ٥٠ ؟

أولاً : تعريف المشكلة :

المخرجات : طباعة كلمة " ناجح "

المدخلات : الدرجة وهي X .

الحل : إذا كانت قيمة X أكبر من أو تساوى يطبع كلمة " ناجح "

ثانياً : خطوات الحل

١. البداية

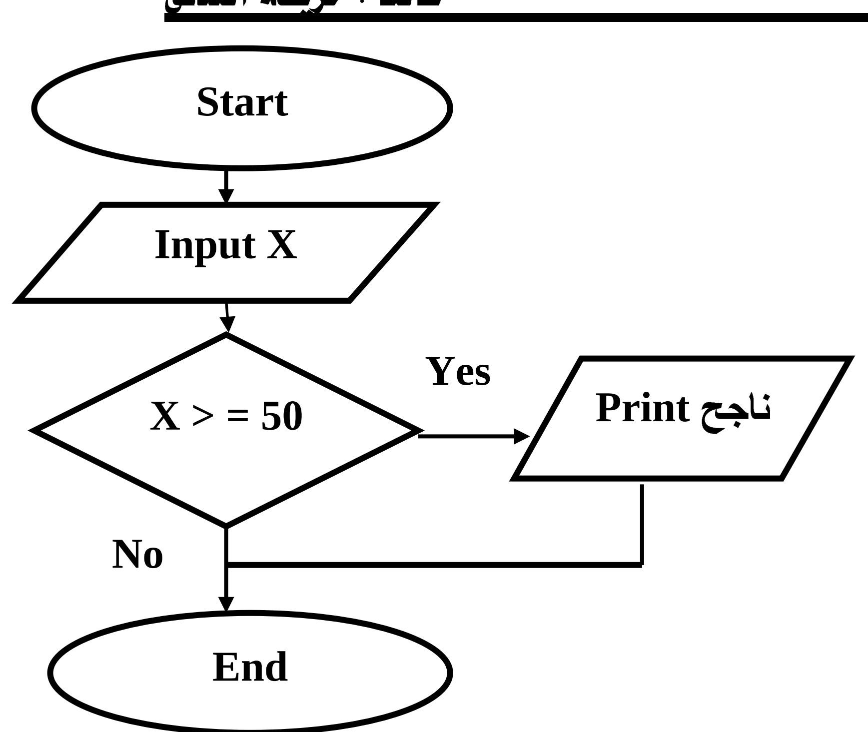
٢. أدخل الدرجة X

٣. إذا كان X > = 50 إذن

٣-١ أطبع ناجح

٤. النهاية

ثالثا : خريطة التدفق



س: ارسم خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم علية يساوي الصفر يطبع "غير معروف" .

أولاً تعريف المشكلة :-

المخرجات : طباعة ناتج قسمة عددين R أو طباعة كلمة عبارة " غير معروف " .

المدخلات : بفرض أن العدد الأول (N1) وهو البسط والثاني (N2) أي المقام .

الحل : إذا كان الرقم N2 = 0 يطبع عبارة " غير معروف " غير ذلك

أطبع ناتج القسمة R = N1 / N2



﴿ الرسم ﴾

Start

Read N1

Read N 2

Is N2=0

Yes → Print غير معروف

No

R= N1 / N2

Print R

END

س : أرسم خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجي أو فردي)

أولاً تعريف المشكلة :-

المخرجات : طباعة نوع العدد إما (زوجي أو فردي) .

المدخلات : بفرض أن العدد هو N

الحل : يتم تحديد العدد الزوجي إذا كان يقبل القسمة علي ٢ بدون باقي وغير ذلك فيعني أنه رقم فردي

N divisible by 2 ⟵ يقبل القسمة علي ٢

﴿الرسم﴾

Start

Get N

N divisible bv 2

No

Yes

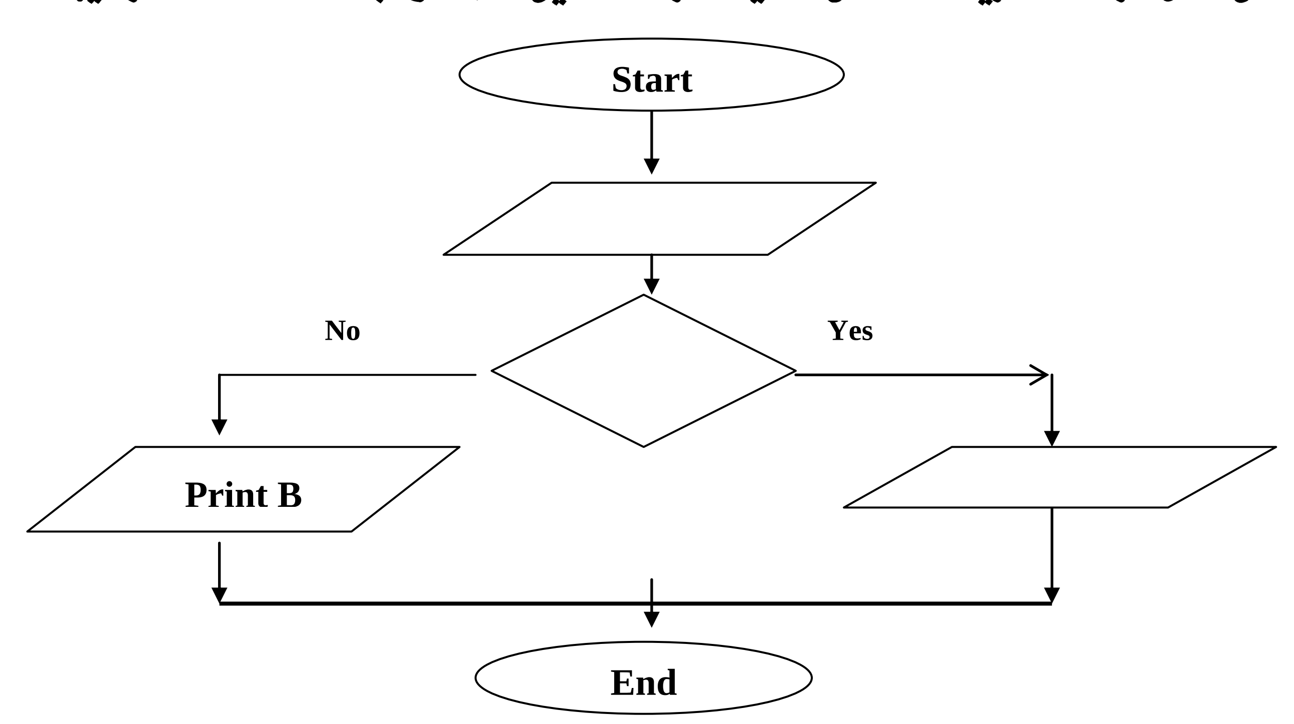
Print
الرقم الفردى

Print
الرقم الزوجى

END

التقويم

س اكمل فراغات خريطة التدفق الآتية لقراءة عددين A,B وطباعة العدد الأصغر فيها







استخدام الحلقات التكرارية Loop



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي الحلقات التكرارية Loop

٢ – أن يتمكن التلاميذ من حساب الحلقات التكرارية .

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية الحلقات التكرارية Loop.

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـوار ◇ المـناقشـة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

ما هي الحلقات التكرارية ؟



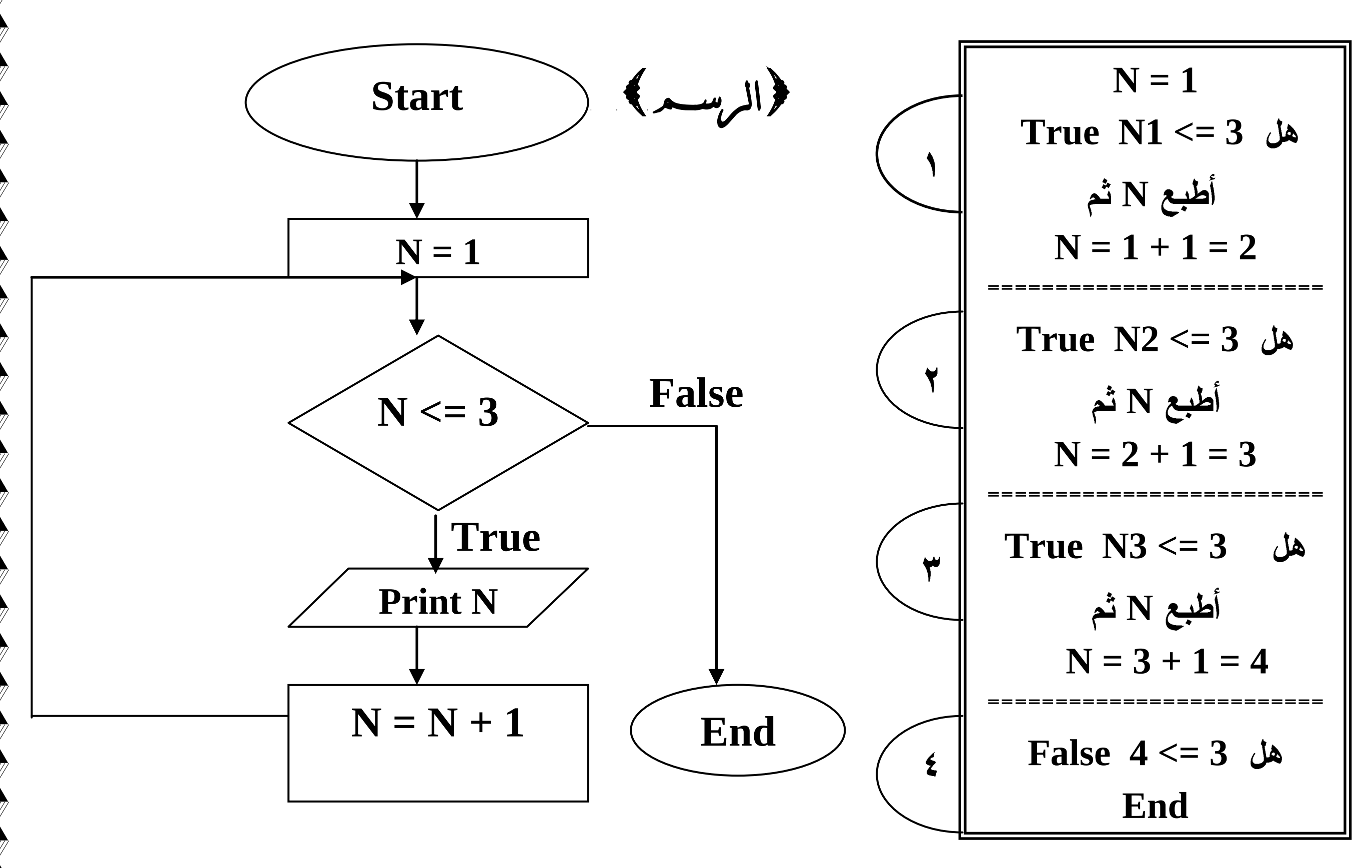


س: ارسم خريطة تدفق لطباعة الأعداد من ١ إلي ٣ ؟

المخرجات :- طباعة الأعداد من ١ إلي ٣

المدخلات :- بفرض أن العدد هو N

الحل :- طباعة العدد N ثم زيادته بمقدار ١ حتي تصل قيمة N إلي ٣



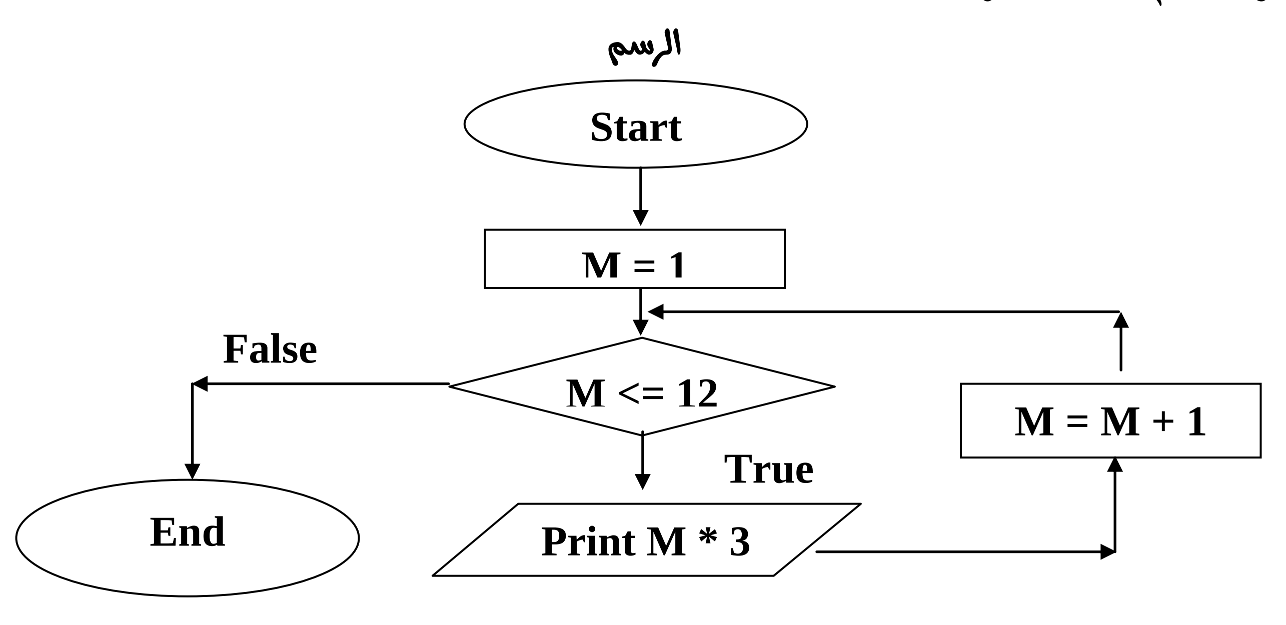
لاحظ أن قيمة N لم تتعدي القيمة ٣ سيظل يطبع البرنامج قيمة N وعندما تصبح N = 4 يذهب للخطوة ٤ وهي النهاية End . عدد مرات التكرار ((٣ مرات))

قيمة N بعد انتهاء الحلقة التكرارية تساوى ......

ملاحظة هامة
يمكن رسم خرائط التدفق بشكل مختلف وهذا يعني أن العبرة ليست بشكل الخريطة ولكن بترتيب خطوات الحل

س : أرسم خريطة تدفق لطباعة جدول ضرب ٣ ؟

الرسم



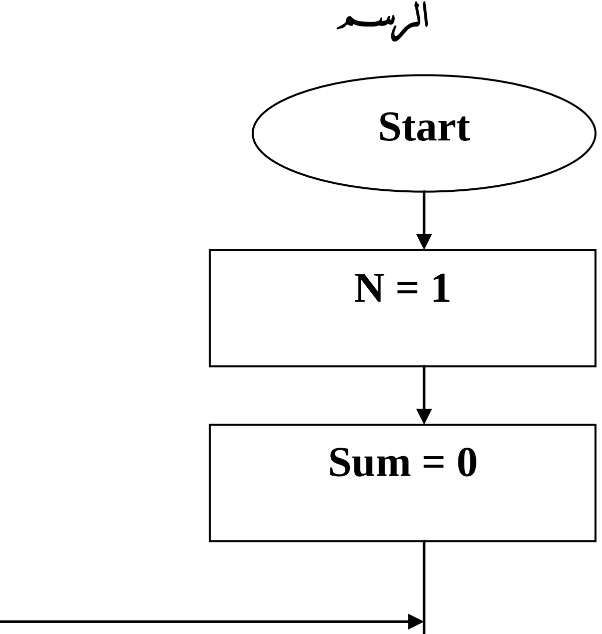
س: أرسم خريطة تدفق لطباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلي ٣ ؟

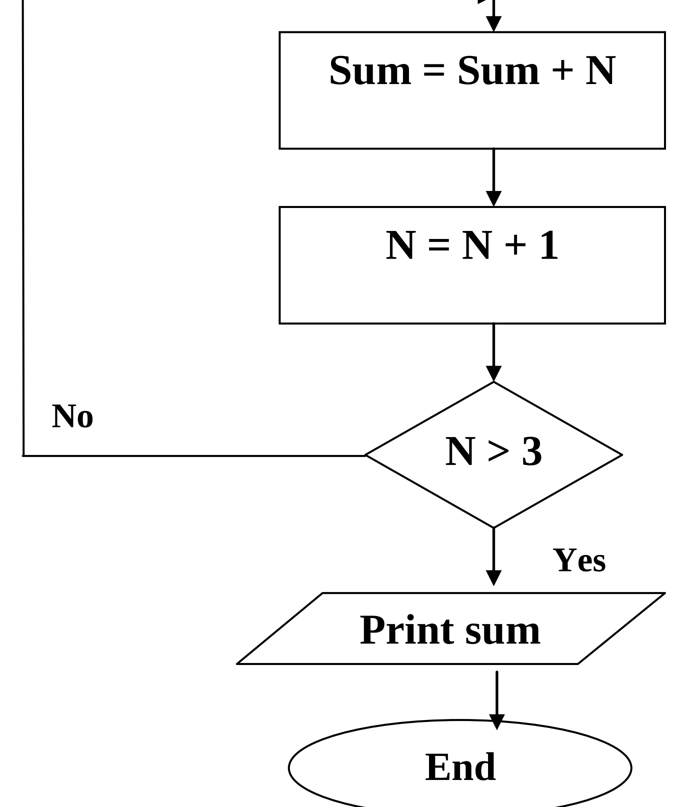
الحل

بفرض أن الأعداد عن N والمجموع هو *Sum*

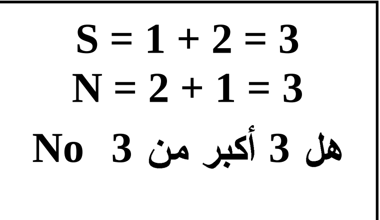
Sum = 1 + 2 + 3

الرسم





N =1
S = 0
S = 0 + 1 = 1
N = 1 + 1 = 2
هل 2 أكبر من 3 No



S = 1 + 2 = 3
N = 2 + 1 = 3
هل 3 أكبر من 3 No

S = 3 + 3 = 6
N = 3 + 1 = 4
هل ٤ أكبر من 3 Yes
أطبع المجموع

==============

إذا قيمة Sum = 6
وقيمة N = 3
عدد مرات التكرار هي ٣

التقويم : أعد رسم خريطة التدفق بالتدريب السابق في كراستك بحيث تطبع مجموع الأعداد الزوجية من ٢ إلي ١٠.



لغة VB.net



الفصـــل								
الحصـــة								
التـــاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي لغة البرمجة Vb.net

٢- أن يتمكن التلاميذ من شكل وتصميم شاشة IDE

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية لغة البرمجة Vb.net .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇المـــناقشـــــة◇ العصف الذهني◇

الاثارة

ماذا تعرف عن تصميم البرنامج ؟





❁لغة الفيجوال بيزك دوت نت VB.Net ❁

هي إحدى لغات البرمجة ذات المستوى العالي ***High Level Language*** ، ومصممة لتكون سهلة التعلم، حيث أن أوامرها وتعليماتها تستخدم مفردات اللغة الإنجليزية، ويمكن استخدامها لإنتاج تطبيقات منها:

١- تطبيقات (برامج) مكتبية. Windows Applications

٢- تطبيقات(برامج) ويب Web Applications

❁البرمجة وذاكرة الكمبيوتر ❁

الأوامر والتعليمات التي تكتب بلغة Visual Basic.Net يمكن من خلالها إنشـــاء الكائنـــات Objects بذاكرة الكمبيوتر

بحيث يكون لكل كائن :-

١- خصائص Properties - مثل(حجم و لون و شكل الخط) للنص الذي يكتب على واجهة البرنامج .

٢- أحداث Events - مثل حدث النقر Click على زر الأمر .

٣- إجراءات Procedures يحتوى كل منها على أوامر وتعليمـات ، تنفـذ تلـك الأوامـر والتعليمات عندما يستدعي هذا الإجراء .

بناء على ما سبق تعد لغة : Visual Basic.net

١- كائنية التوجة Object Oriented لأن برامجها تعمل من خلال كائنات في ذاكرة الكمبيوتر .

٢- موجهة بالحدث Event Driven لأن الأوامر والتعليمات تنفذ عند وقوع حدث معين.

لغة Visual Basic.net واطار العمل NET Framework

يوفر إطار العمل الآتي:-

- المكتبات التي منها يتم إنشاء الكائنات .
- بيئة تشغيل تسمى Runtime بذاكرة الكمبيوتر تعمل فيها التطبيقات المنتجة بلغة Visual Basic.Net
- المترجمات Compilers التي تترجم الأوامر والتعليمات المكتوبة بلغة البرمجة للغة الآلـه التي يتعامل معها الكمبيوتر.

لغة Visual Basic.Net و(IDE)

يحتاج مبرمج لغة Visual Basic.Net إلى بيئة تطوير متكاملة يطلق عليها IDE وهي اختصار لـــ

(Integrated Development Environment)

حيث توفر للمبرمج أدوات وميزات تمكنه من إنشاء. تطبيقات مثل (تطبيق ويندوز – تطبيق موبايل – تطبيق ويب ... ألخ) وهو ما يطلق علية Visual Studio .

مكونات شاشة IDE

١ – نافذة النموذج (Form).

٢ – نافذة الحل (Solution Explorer).

٣ – نافذة الخصائص (Properties).

٤ – صندوق الأدوات (Toolbox).

❁ أولاً النموذج Form ❁

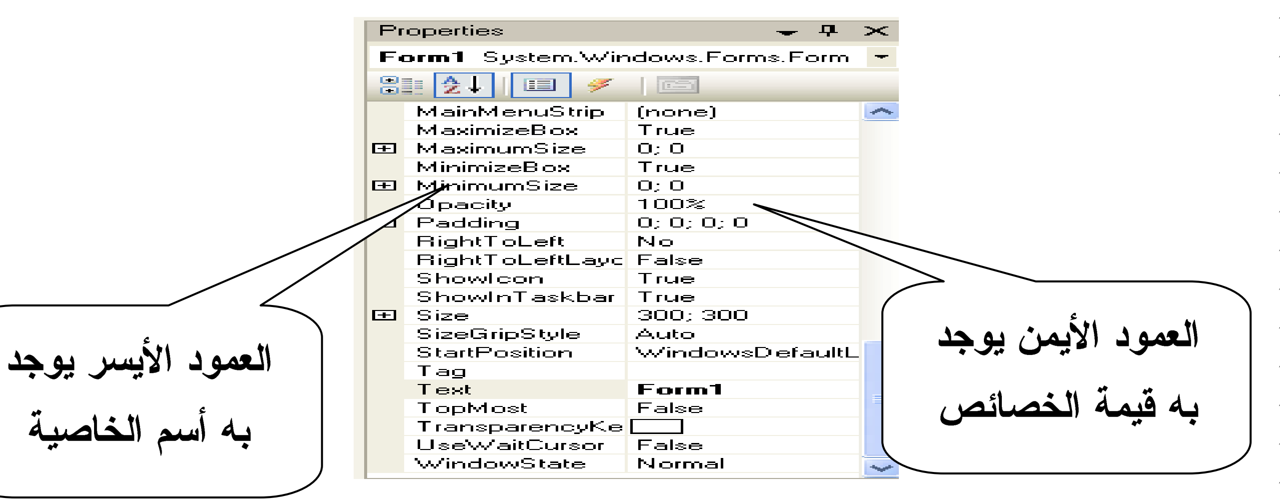
هو عبارة عن النافذة التي يصمم عليها واجهة البرنامج التي يتعامل معها المستخدم من خلال وضع أدوات التحكم (Controls) المختلفة عليها مثل زر أمر Button ، صندوق نــص TextBox، أداة التحكم عنوان Label

❁ ثانياً صندوق الأدوات Toolbox ❁

- يحتوي علي كل أدوات التحكم **Controls** التي يمكن وضعها علي نافذة النموذج Form
- وتم تصنيف أدوات التحكم وعرضها في صورة فئات .

❁ ثالثاً نافذة الخصائص Properties Window ❁

كل أداة من أدوات التحكم (Controls) لها مجموعة من الخصائص Properties يمكــن ضبطها من خلال نافذة الخصائص Properties Window .



❁رابعاً مستعرض الحل Solution Explorer ❁

يعرض به قائمة بملفات ومجلدات المشـــروع (Project) أو المشـــروعات(Projects) الموجودة ضمن الحل Solution .

التقويم : عرف كلاً من :-

١- النموذج	٢- الخصائص
٣- صندوق الادوات	٤- شاشة IDE







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي نافذة الخصائص

٢- أن يتمكن التلاميذ من تحديد قيمة مناسبة للخاصية

٣- أن يفرق بين الخصائص التي تميز كل آداة تحكم .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة **ماذا تعرف عن تنسيقات النموذج المختلفة ؟**





الخاصية	الوظيفة
Name	اسم النموذج المستخدم في نافذة الكود.
Text	النص الظاهر على شريط عنوان نافذة النموذج.
FormBorderStyle	نمط حدود نافذة النموذج.
BackColor	اللون الخلفي للنموذج . ((لون الخلفية)))
WindowState	تحدد حالة (حجم) نافذة النموذج (تكبير أو تصغير أو عادي).
ControlBox	تتحكم في إظهار أو إخفاء صندوق التحكم في نافذة النموذج.
MinimizeBox	تتحكم في إظهار أو إخفاء صندوق تصغير نافذة النموذج .

MaximizeBox	تتحكم في إظهار أو إخفاءا صندوق تكبير نافذة النموذج .
Right To left	اتجاه أدوات التحكم (اتجاه الكتابة) على نافذة النموذج من اليمين إلي اليسار (No / Yes)
Right To Left Layout	تخطيط أدوات التحكم على النموذج من اليمين إلى اليسار . (True / False)
ShowlnTaskbar	تتحكم في ظهور أو إخفاء أيقونة نافذة النموذج علي شريط المهام

❁ ملاحظات هامه علي الخصائص ❁

١- العمود الأيسر يوجد به اسم الخصائص **Properties** مثل الخاصية **Text** وغيرها .

٢- العمود الأيمن يوجد به قيمة الخاصية مثل **Form1** الألوان وغيرها

٣- هناك خصائص مشتركة بين أدوات التحكم المختلفة مثل (**BackColor – Name – Text** **Forecolor — RightToLeft** ..... إلخ)

٤- هناك خصائص لا يظهر أثرها على أدوات التحكم إلا بعد ضبط خصائص أخرى .

مثل :- لا تعمل الخاصية **Right To Left Layout** إلا إذا كانت قيمة الخاصية **Right To Left** تساوى **Yes** .

٥- هناك خصائص إذا تم ضبطها للنموذج تطبق على أدوات التحكم التي يتم وضعها على هذا النموذج مثل خاصية **ForeColor** و**Font**

٦- القيمة الإفتراضية (قبل تعديلها) للخاصية **Text** و الخاصية **Name** واحد وهو **Form1**

٧- هناك خصائص يظهر أثر ضبطها على نافذة النموذج فوراً في وضع تصميم البرنامج .

٨- هناك خصائص لا يظهر أثر ضبطها على النموذج أو أدوات التحكم إلا في وضع تشغيل البرنامج .

٩- أثر الخاصية (**WindowsStae**) لا يظهر إلا بعد عمل **Start Debugging** تشغيل البرنامج .

١٠- تجد أن قيمة الخاصية **Text** ظهرت كنص في شريط عنوان النافذة .

١١- الخاصية **FormBorderStyle** لها العديد من القيم منها **Sizable**

التقويم :

س١ : اذكر اهم خصائص النموذج Form ؟





استخدام ادوات التحكم



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي زر الأمر Button

٢ – أن يتمكن التلاميذ من رسم الأداة Button

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية ادوات التحكم للبرنامج .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

كيف يتم رسم زر الأمر Button ؟







❁ تعريف زر الأمر Button ❁

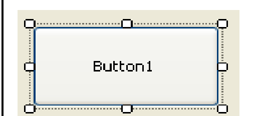
هو أحد أدوات التحكم التي يمكن إدراجها على نافذة النموذج و عند النقر عليه يقوم بمهمة معينة .

❁ إدراج زر الأمر على نافذة النموذج ❁

لإدراج زر الأمر Button قم بسحبة من صندوق الأدوات Toolbox أو النقر المزدوج علي أداة التحكم Button .

أهم خصائص رز الأمر Button ❁

الخاصية	الوظيفة
Text	عبارة عن النص الظاهر علي الزر Button
Forcolor	عبارة عن اختيار الون الأمامي للنص الظاهر (لون الخط)
BackColor	لتحديد لون الخلفية لزر الأمر .
Font	عبارة عن تحديد (شكل – وحجم – نمط) خط النص الظاهر علي زر .
Location	عبارة عن موقع إدراج الزر (Button) علي نافذة النموذج
Size	عبارة عن ارتفاع وعرض الزر Button (حجمه)
Visible	لمعرفة و تحديد قيمة معينة ما إذا كانت الآداه مرئية أو غير مرئية
Enabled	لمعرفة و تحديد قيمة معينة ما إذا كانت الآداه ستستجيب لمشغل البرنامج .
Image	لمعرفة و تحديد الصورة داخل الآداه



لآحظ أن

١– ظهور ثماني مربعات علي حدود وأركان الزر ***Button*** .

٢– الخاصية ***Size*** عندما تكون القيمة تساوي ***67 ;100*** وهذا يعني أن ***67*** تعني ارتفاع الزر أما ***100*** فهي عرض الزر

٣– يمكن أيضاً تغيير حجم زر الأمر على النموذج باستخدام عملية السحب والإفلات بمؤشر الفأرة من خلال المربعات الثمانية .

٤– كما يمكن تغيير موضع (مكان) زر الأمر باستخدام عملية السحب والإفلات عند الوقوف علـــى زر الأمر بمؤشر الفأرة وتغير شكله لشكل رباعي الرؤوس •

٥– عند إدراج أي أداة تحكم بالضغط D-Click من مربع الدوات Toolbox على نافذة النموذج فإن المكان الإفتراضي لإظهارها هو الإحداثي 0,0

التقويم :

س١ : **عرف زر الأمر** Button

س٢ : **عندما تكون قيمة الخاصية** Size **تساوي** 67 ;100 **فهذا يعني ارتفاع الزر** .... **وعرضه** ....





تابع استخدام ادوات التحكم



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١- أن يتعرف التلاميذ علي استخدام ادوات التحكم

٢- أن يتمكن التلاميذ من شكل ونوع كل اداة .

٣- أن يدرك التلاميذ أهمية ادوات التحكم للبرنامج .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇المناقشة ◇العصف الذهني ◇

الاثارة **كيف يتم رسم زر الأمر Button ؟**





❁ تعريف العنوان Label ❁

- أداة تستخدم في عرض نص على نافذة النموذج لا يمكن تغيير أثناء تشغيل البرنامج.

أهم خصائصه

الخاصية	الوظيفة
AutoSize	تحدد إذا ما كان حجم تحكم العنوان يتحدد تلقائياً حسب النص المكتوب علية أم لا وتأخذ True or False
BorderStyle	اختيار نمط إطار (حدود) أداة العنوان .

❁ تعريف صندوق الكتابة TextBox ❁

أداة لإدخال بيانات نصية من مستخدم البرنامج أثناء تشغيل البرنامج .

❁ أهم خصائص صندوق الكتابة *TextBox* ❁

الخاصية	الوظيفة
MaxLength	تحدد الحد الأقصى لعدد الحروف التي يمكن إدخالها داخل صندوق النص TextBox
PasswordChar	تمكن من تحديد رمز يستخدم في الظهور بدلاً من النص المكتوب في حالة إذا ما أردنا عمل (كلمة مرور مثلاً)
MultiLine	تتيح إمكانية تعدد الأسطر داخل أداة صندوق النص .

❁ تعريف صندوق القائمة *ListBox* ❁

يستخدم في عرض قائمة من العناصر .

❁أهم خصائص القائمة *ListBox* ❁

الخاصية	الوظيفة
Items	عبارة عن مجموعة العناصر التي تعرض في صندوق القائمة ListBox
Sorted	تحدد ما إذا كانت العناصر مرتبة أم لا True Or False
SelectionMode	تحدد إذا ما كان من الممكن اختيار عنصر واحد أو أكثر من قائمة العناصر المعروضة في صندوق القائمة . مثل MultiExtended

❁ تعريف صندوق التحرير والسرد *ComboBox* ❁

عبارة عن صندوق به قائمة عناصر تنسدل لاختيار أحدهما .

❁أهم خصائص القائمة *ComboBox* ❁

الخاصية	الوظيفة
Items	عبارة عن مجموعة العناصر التي تعرض في صندوق التحرير والسرد
AutoCompleteSource	عبارة عن مصدر العناصر المقترحة لعملية الإكمال
AutoCompleteMode	يحدد الطريقة التي سوف يتم بها عملية إكمال القائمة .Suggest

التقويم :

س١ : قارن بين الأداة Listbox والاداة ComboBox مع ذكر اخد خصائصها ؟







الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي استخدام ادوات التحكم

٢ – أن يتمكن التلاميذ من شكل ونوع كل اداة .

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية ادوات التحكم للبرنامج .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇ عرض تقديمي ◇

الاستراتيجيات :-

الحوار ◇ المناقشة ◇ العصف الذهني ◇

الاثارة

كيف يتم رسم زر الأمر Button ؟



خطة السير في الدرس الموضوع

❁تعريف صندوق المجموعة GroupBox ❁

يستخدم في احتواء أدوات التحكم Controls ذات الوظيفة الواحدة علي نافذة النموذج .

❁ أهم خصائصه ❁

الخاصية	الوظيفة
BackgroundImage	تستخدم لإظهار صورة في خلفية الأداة

❁تعريف زر اختيار بديل واحد RadioButton



RadioButton7

تستخدم إذا ما أردنا أن يختار المستخدم بديل واحد فقط من عدة بدائل وهي علي شكل دائر تظلل عند اختيارها من قبل المستخدم.

أهم خصائصها

الخاصية	الوظيفة
Checked	توضح إذا ما كان زر اختيار بديل الواحد تم اختياره أم لا

❁تعريف صندوق الاختيار *CheckBox* ❁ CheckBox1

- تستخدم في إدراج عدة بدائل بحيث يمكن للمستخدم اختيار صندوق أختيار أو أكثر وهي علي شكل مربع تظلل بعلامة صح عند اختيارها من قبل المستخدم.

بعض الملاحظات علي بعض أدوات التحكم التي تأخذ *True Or False*

١. عندما تكون قيمة الخاصية **Autosize** تساوي **False** تُمكن من تغيير حجم أداة التحكم يدوياً بالفارة
٢. عند تغيير قيمة الخاصية **Autosize** إلي **True** يتحدد حجم أداة التحكم حسب النص الظاهر عليها .
٣. عند تغيير قيمة الخاصية **Enabled = True** يستجيب أو إمكانية التعامل مع الأداة .
٤. عند تغيير قيمة الخاصية **Enabled = False** غير مستجيب .
٥. عند تغيير قيمة الخاصية **Visible = True** مرئية أو إظهار الأداة .
٦. عند تغيير قيمة الخاصية **Visible = False** غير مرئية الأداة .
٧. عند تغيير قيمة الخاصية **MultiLine = True** تعدد الأسطر .
٨. عند تغيير قيمة الخاصية **MultiLine = False** سطر واحد . افتراضياً
٩. عند تغيير قيمة الخاصية **Sorted = True** مرتبه أبجدياً .
١٠. عند تغيير قيمة الخاصية **Sorted = False** غير مرتبة . افتراضياً

التقويم :

س١: قارن بين الأداة Radio button **والاداة** Checkbox **مع ذكر اخد خصائصها ؟**





نافذة الكود



الفصل								
الحصة								
التاريخ								

الاهداف التعليمية :-

١ – أن يتعرف التلاميذ علي شكل ومكونات نافذة الكود

٢ – أن يتمكن التلاميذ من كتابة الأوامر داخل الكود .

٣ – أن يدرك التلاميذ أهمية الأكواد للبرنامج .

الوسائل التعليمية :-

السبورة ◇ معمل الحاسب ◇عرض تقديمي◇

الاستراتيجيات :-

الحـــوار ◇ المـــناقشـــــة◇ العصف الذهني◇

الاثارة

كيف تجعل الزر Button **ينفذ الأمر عندما تضغط علية ؟**





نافذة الكود Code Window

تتيح لغة فيجوال بيزيك دوت نت **Visual Basic.NET** نافـذة لكتابـة أوامـر وتعليمـات البرنامج تسمى نافذة الكود **Code Window**

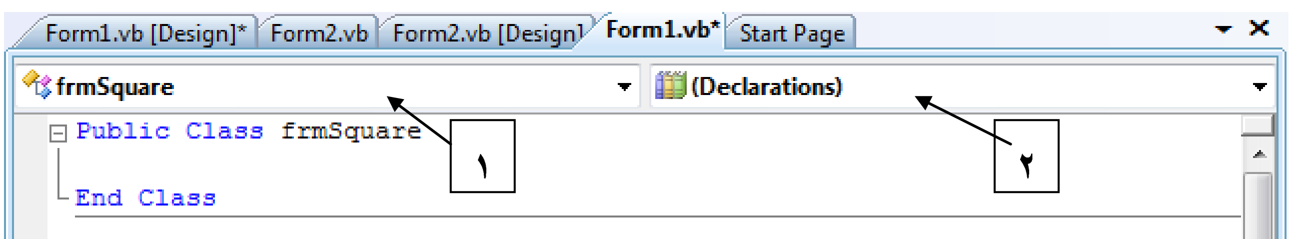
طرق فتح نافذة الكود Code Window

– لفتح نافذة الكود أضغط **F7** من لوحة المفاتيح .

– كليك يمين ثم أختار منها **View Code** . أو النقر المزدوج **D-Click** علي الاداة أو النمـوذج تظهر لنا نافذة الكود **Code Window**

❁ معالج الحدث Event Handler ❁

عبارة عن إجراء يحتوي على كود يتم تنفيذه عندما يقع الحدث المرتبط به.



شكل نافذة الكود Code Window

تشير الرقام الموضحة على شكل السابق إلي :-

١- القائمة Class Name التي تعرض أسماء أدوات التحكم المدرجة على النموذج.
٢- القائمة Method Name تعرض الأحداث الخاصة بالعنصر المختار من القائمةClass Name

❁ صيغة ضبط الخصائص Properties برمجياً ❁

ControlName . property = value

اسم أداة التحكم

الخاصية

القيمة

ملحوظة هامة :

عند ضبط خاصية Property برمجياً تكون قيمتها في الطرف الأيمن من معادلة التخصيص

التقويم :

س : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة :-

١- عند ضبط قيمة الخاصية Text لاداة التحكم لا يظهر التأثير فوراُ في وضع التصميم ( )

٢- نافذة الخصائص Properties Window هى مكان كتابة الكود . ( )

٣- لفتح نافذة الكود اختر أمر Code من قائمة View . ( )

٤- قائمة Class Name التي تعرض أسماء أدوات التحكم المدرجة على النموذج. ( )

هذا العمل اهداء الي روح والدي الرجاء الدعاء له وقراءة الفاتحة له

اعداد أ / محمود منصور الدالي (سوهاج - جرجا)

تعليمات للطباعة

لتقليل عدد الورق يتم طباعة الدروس فقط الورقة في ورقتين

وشكراً